

NY TIDNING MED PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

PANDEMONIUM 2, GRAND THEFT AUTO, POWER SOCCER 2, COURIER CRISIS, FROGGER, A DOG TALE



Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 1

ALUNDRA

PLAYSTATIONS ZELDA

NAGANO 1998

KONAMIS OLYMPISKA SPEL

Auto Destruct

VÄRLDENS FÖRSTA SVENSKA PLAYSTATION-SPEL



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 1 • 1998

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

Besök vår webshop
WWW.Algonet.se/~tvspelo

OBS!
Nu levereras basenheter med postens Blå företagspaket, dvs 24 tim leverans samt ända fram till dörren. (Leverans av basenhet till vissa orter i södra Sverige kan ta ett dygn extra)

TVSPELOTEKET

KÖPER - BYTER - SÄLJER NYA & BEG TV/DATORSPEL

090-13 56 00

POSTORDER
Mån-Tor 10-19
Fredag 10-18
Lördag 10-15

24 tim LEVERANS!! Beställ minst 1 st begagnat spel, min 195 kr samtidigt och vi bjuder på portot!

RÄNTEFRI 12 mån AVBETALNING (gäller ej på priset)

Ace Combat 2	369:-
Actua Golf 2	419:-
Actua Soccer 2	419:-
Adidas Power Soccer 2	449:-
Air Combat	249:-
Auto Destruct	429:-
Bloody Roar	Ring
Broken Sword 2	389:-
Castlevania	479:-
Cool Boarders 2	389:-
Crash Bandicoot 2	449:-
Croc	429:-
Die Hard Trilogy	249:-
Discworld 2	479:-
Duke Nukem 3D	469:-
Fifa road to the w.o 98	429:-
Fighting force	479:-
Final Fantasy 7	469:-
Formula 1 '97	499:-
G-police	479:-
Grand Theft Auto	389:-
Herkules	449:-
ISS Pro	449:-
Jersey Devil	479:-
Jurassic park - Lost world	429:-
Marvel Super heros	479:-
MDK	449:-
Micro machines V 3	449:-
Moto Racer	419:-
Museum piece 5	389:-
Nagano Winter Olympics	489:-
Nascar '98	419:-
NBA in the Zone '98	499:-
NBA Live 98	429:-
NHL '98	429:-
Nightmare Creatures	389:-
Nuclear strike	429:-
Pandemonium 2	389:-
PGA Tour '98	429:-
Power play hockey '98	479:-
Power Soccer	249:-
Rage racer	449:-
Red Alert C&C	479:-
Resident evil - Directors Cut	449:-
Ridge racer revolution	249:-
Road rash	249:-
Risk	429:-
Street Fighter EX Plus	479:-
Shadow master	479:-
Skull Monkey	429:-
Soviet strike	249:-
Suikoden	499:-
Syndicate wars	429:-
Tekken 2	249:-

PlayStation

Test Drive 4	429:-
Theme hospital	429:-
Thunderhawk 2	249:-
Time Crisis + pistol	699:-
Tunnel B1	249:-
Toca touring car	479:-
Tomb raider 2	469:-
Toshinden 3	389:-
Total Driving	479:-
Track & Field	249:-
True pinball	249:-
Twisted metal 2	449:-
V-Rally	449:-
Warcraft 2	429:-
Wipe out 2097	249:-
Worms	249:-
Z	389:-

NAGANO WINTER OLYMPICS PAKETET: Playstation basenhet, Nagano Winter Olympics, 2 handkontroller, 15 bl. minneskort — Ring!

Från 150:-/mån*
* Dela upp betalningen på 12 månader utan ränta! Uppläggningsavgift 245:- tillkommer. Första månaden är betalningsfri, därefter delas betalningen upp på 11 mån, avigift 25:-/mån tillkommer.

Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m. 2	299:-
Antennkabel	249:-
Bärväska i nylon, original	149:-
Bärväska inkl 1 minneskort + 1 Handkontroll	399:-
Cd-Ställ	129:-
Förlängningskabel - Hk	99:-
Handkontroll, Analog	349:-
Handkontroll Original	249:-
Handkontroll, olika modeller!	169:-
Linkkabel	199:-
Minneskort "720 block"	649:-
Minneskort "15 block"	169:-
Minneskort "360 block"	499:-
Minneskort "240 block"	369:-
Multitap	449:-
Mus	349:-
Pistol	399:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3	745:-
Rengöringsset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
Spelguider stor sortering	Ring

från 1.649:-

Baspaket: 1.649:-
Basenhet - Democd
Handkontroll - Scartkabel
Vårt V.I.P kort

Stora paketet: 1.999:-
Basenhet - Democd
2 Handkontroller - Scartkabel
2 st spel (ej valfria) - Vårt V.I.P kort

Superpaketet: 2.599:-
Basenhet - Democd
2 Handkontroller - Scartkabel
2 valfria spel - Vårt V.I.P kort

PLAYSTATION beg!

TITEL	Vi säljer	köper	TITEL	Vi säljer	köper
2 extreme	375-	150-	Myst	245-	60-
4-4-2 Soccer	245-	80-	Namco museum	145-	50-
Abe's Oddysee	345-	150-	Namco museum vol 2	195-	60-
Actua Golf	295-	100-	Namco Museum vol 3	245-	100-
Actua Golf 2	375-	130-	Nascar '98	395-	100-
Actua Soccer	175-	50-	NBA In The Zone	145-	50-
Actua Soccer 2	395-	130-	NBA Jam extreme	195-	50-
Adidas power soccer	175-	50-	NBA Jam T.E.	145-	50-
Adidas power soccer '97	225-	80-	NBA live '96	175-	50-
Agent Armstrong	345-	130-	NBA live '98	395-	200-
Agile Warrior	195-	50-	NBA live '97	245-	80-
Air Combat	195-	80-	Need for speed	225-	80-
Alien Trilogy	225-	80-	Need for speed II	245-	80-
Alone in the dark	225-	80-	NHL '97	175-	60-
Andretti Racing	225-	80-	NHL '98	395-	200-
Area 51	295-	120-	NFL gameday	145-	50-
Assault Rigs	125-	40-	NHL Face Off	175-	60-
A-IV global	195-	50-	NHL Face Off '97	345-	150-
Battlestation	225-	80-	NHL Powerplay	245-	80-
Black Dawn	245-	80-	Nova Storm	125-	40-
Blam! Machinehead	125-	40-	Off World Interceptor	125-	40-
Blast Chamber	145-	50-	Olympic Games	295-	100-
Blazing Dragons	245-	80-	Olympic Soccer	245-	80-
Broken sword	275-	100-	Overblood	245-	80-
Break point tennis	245-	80-	Overboard	375-	130-
Bust a Move 2	225-	80-	Pandemonium	395-	130-
Bubble bobble	275-	100-	Pandemonium 2	375-	130-
Burning road	195-	50-	Panzer General	395-	150-
Casper	245-	80-	Parappa the rapper	325-	120-
Cheesy	225-	80-	Parodius	245-	80-
Chessmaster	245-	80-	Penny Racers	295-	80-
Chronicles of the Sword	295-	100-	Perfect weapon	245-	80-
City of Lost Children	295-	100-	PGA Tour '96	195-	60-
Command & conquer	295-	130-	PGA Tour '97	245-	80-
Contra	225-	80-	PGA Tour '98	395-	130-
Cool Boarders	295-	120-	Philosoma	125-	40-
Crash Bandicoot	345-	150-	Player Manager	345-	150-
Crash Bandicoot 2	395-	200-	Porsche Challenge	295-	120-
Castlevania	395-	200-	Power Serve	125-	40-
Criticom	125-	40-	Primal Rage	175-	50-
Croc	395-	200-	Prime Goal	175-	50-
Crypt Killer	245-	80-	Project overkill	395-	100-
Cyberia	125-	40-	Pro Pinball The Web	225-	80-
Cybersled	125-	40-	Psychic Detective	225-	80-
Cyberspeed	125-	40-	Rage Racer	345-	150-
D	245-	100-	Raging Skies	225-	80-
Dark Forces	295-	120-	Rascal project	245-	80-
Darklight conflict	225-	80-	Rally cross	295-	130-
Darkstalkers	145-	50-	Rapid Racer	375-	150-
Davis Cup Tennis	175-	50-	Rapid reload	195-	80-
Defcon 5	125-	40-	Rayman	195-	80-
Descent	125-	40-	Robot Assault II	295-	100-
Descent 2	225-	80-	Resident evil	325-	130-
Destruction Derby	195-	60-	Re-Loaded	195-	60-
Destruction Derby 2	345-	120-	Resident Evil Dir. Cut	375-	130-
Die Hard trilogy	375-	120-	Return Fire	225-	80-
Discworld	245-	80-	Revolution X	145-	50-
Discworld 2	395-	130-	Ridge Racer	175-	60-
Disruptor	225-	60-	Ridge Racer Revolution	225-	70-
Doom	275-	100-	Rise 2 Resurrection	145-	50-
Dragonheart	195-	50-	Risk	395-	100-
Earth Worm Jim 2	245-	80-	Road Rage	245-	80-
Epidemic	225-	60-	Road Rash	195-	80-
Excalibur	245-	80-	Rosco McQueen	345-	120-
Exhumed	345-	120-	Sampras Extreme Tennis	225-	80-
Extreme Games	295-	130-	Shellshock	145-	50-
Extreme Games 2	295-	130-	Shockwave Assault	125-	40-
Extreme Pinball	195-	60-	Silverload	345-	150-
Fade to black	195-	60-	Sim City 2000	345-	150-
Fifa '96	145-	40-	Skeleton Warriors	145-	50-
Fifa '97	195-	60-	Smash Court Tennis	275-	100-
Fifa '98	375-	130-	Soulblade	345-	150-
Fighting Force	395-	200-	Soviet Strike	225-	60-
Final Doom	295-	120-	Space Hulk	175-	50-
Final Fantasy 7	395-	200-	Space Jam	275-	100-
Fire & Cloud	245-	80-	Spider	245-	80-
Floating Runner	145-	50-	Spot goes to Hollywood	245-	80-
Formula One	275-	100-	Star gladiators	195-	50-
Formula One '97	395-	200-	Starblade Alpha	125-	40-
Gex	245-	80-	Starfighter 3000	145-	40-
Goal Storm	145-	50-	Street Fighter Alpha	195-	60-
G-police	375-	130-	Street Fighter Alpha 2	245-	100-
Gunship 2000	295-	100-	Street Fighter Ex Plus	395-	200-
Hardcore 4x4	225-	60-	Street Fighter movie	245-	80-
Herkules	395-	130-	Street racer	195-	60-
Hexen	245-	80-	Striker '96	145-	50-
Hi-Octane	125-	40-	Suikoden	375-	100-
Hypermatch Tour Tennis	245-	100-	Super puzzle fighter 2	275-	100-
Impact racing	145-	50-	Supersonic racers	195-	80-
In the hunt	145-	50-	Swagman	295-	120-
Incredible hulk	195-	60-	Syndicate wars	275-	120-
Independence day	275-	100-	Tenka	295-	120-
Int. Motocross X	295-	120-	Test Drive 4	395-	100-
Int. Superstar soccer DL	245-	80-	Tetris Plus	345-	150-
Int. Superstar soccer Pro	375-	100-	Tekken 2	375-	150-
Iron & Blood	145-	50-	Tekken	195-	80-
Jet Rider	225-	80-	Ten pin alley	295-	120-
John Madden '97	245-	80-	Test drive off road	245-	80-
John Madden '98	375-	130-	Theme Park	345-	150-
Johnny Bazookatone	225-	80-	Thunderhawk 2	195-	80-
Jumping Flash 2	225-	60-	Tilt	245-	80-
Jumping Flash	195-	50-	Time Commando	225-	80-
Jupiter Strike	125-	40-	Tobal No 1	225-	80-
Jurassic Park - Lost world	375-	130-	Toca Touring Car	395-	200-
Kart duel	275-	100-	Tomb raider	325-	150-
Kileak the blood	125-	40-	Tomb raider 2	395-	200-
Killing Zone	125-	40-	Top gun	295-	100-
King's Field	225-	60-	Toshinden	125-	40-
Krazy Ivan	195-	50-	Toshinden 2	225-	80-
Legacy of Kain	275-	100-	Toshinden 3	375-	150-
Lemmings	225-	60-	Total Eclipse	125-	40-
Little Big Adventure	225-	60-	Total NBA '96	195-	50-
Loaded	195-	60-	Total NBA '97	245-	80-
Lomax	295-	120-	Track & Field	195-	80-
Lone Soldier	245-	80-	Trash It	295-	120-
Lost Vikings 2	245-	80-	True pinball	195-	80-
Magic Carpet	145-	50-	Tunnel B1	145-	50-
Magic the gathering	375-	130-	Twisted Metal	245-	120-
Mechwarrior 2	245-	60-	Twisted Metal 2	375-	130-
Megaman X3	295-	120-	Vandal hearts	395-	200-
Mickey's Wild Adv.	345-	130-	Warcraft 2	345-	150-
Micro Machines V3	345-	130-	Wargods	245-	80-
Monopoly	375-	130-	Victory boxing	295-	120-
Mortal Kombat trilogy	325-	120-	Viewpoint	125-	40-
Moto Racer	395-	200-	Warhammer	295-	100-
Mortal Kombat 3	225-	80-	Warhawk	145-	50-
Motor Toon GP 2	295-	120-	Williams Arcade C1	145-	50-
			Wing Commander 3	145-	50-
			Wing Commander 4	225-	80-
			Wipe Out	125-	40-
			Wipeout 2097	245-	100-
			VMX Racing	375-	130-
			World Cup Golf	195-	60-
			Worms	195-	80-
			V-rally	395-	200-
			Wrestlemania	195-	50-
			X-Com enemy unknown	275-	130-
			X-Com 2 Terror from the deep	345-	150-
			Zero Divide	145-	50-

Så här gör du!

Byta spel
Skriv en lista på dina spel du byter + priser. Lägg på 15% på in-priserna (vid byte mot andra beg spel) (ej basenheter), dra bort 25% på resp. det som saknas. Vi tar min. 58 kr i postens avgifter. Skriv namn + adress + telefon. Skicka spelen och din lista till: Tvspeloteket - "byte" Storgatan 44, 903 26 Umeå. Tänk på att vissa spel kan vara svåra att få tag i, ange minst en reservtitel per beställt spel - ring gärna!

Sälja spel
Skriv ner på en lista på vad du vill sälja, utan kartong -25%, utan bok -25%. Saknar du något i vår prislista, ring! Skriv ner ev. spel du vill beställa. Notera bankkonto/postgirokonto du vill ha pengarna insatta på! Skicka spelen och din lista till: Tvspeloteket - "köp" Storgatan 44, 903 26 Umeå. Utbetalning kommer inom 1 - 2 veckor.

Ring före, inköpsstopp finns på enstaka titlar!
Pengarna insatta på....!
Har du inte något kontonummer kommer pengarna på postgiroutbetalning, som kan hämtas ut på närmaste postkontor!

Sända in spel
Över 2 kg
Använd postens gröna Företagspaket. Ring oss på tel. 090/135600, begär att få en förskottsbetalningsavi hemsänd. Denna avi har du dagen efter du ringt. Säljer/byter du för mindre än 1000:- debiterar vi dig sedan för frakten enligt postens prislista.
Under 2 kg
Skicka dina spel till: Frevar, Tvspeloteket, Svarspost 900 660 000, 903 50 Umeå. Skriver du ovanstående adress på kuvertet debiterar posten oss för frakten. Säljer/Byter du för mindre än 1000 - debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista. Emballera väl!

Köpinfo
Portot tillkommer med min. 50 kr, vid basenhetsbeställning 90 kr. Beställer du ett begagnat spel samtidigt som ett nytt spel eller tre begagnade spel samtidigt bjuder vi på portot! Vid order av PC-spel debiteras portot alltid enligt gällande portotabell. Målsmans godkännande krävs om du är under 18 år, ange namn vid skriftlig beställning.

3 års garanti på nya spel (ej CD), 1 års garanti på nya basenheter och spel, beg spel, 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg cdspel. Ej uthämtade PF debiteras hanteringsavgift på 175-225 kr

Vi ersätter dig för portot om du säljer/byter för över 1.000 kr (enligt gällande portotabell)

Frankeras ej
Tvspeloteket betalar portot

Tvspeloteket
Svarspost 90066000
908 50 UMEÅ

Beställningskupong, sänd in Portofritt!
• Beställ 3 eller fler beg. spel och vi bjuder på portot • Beställ minst 1 nytt/minst 1 beg. spel och vi bjuder på portot.

	Titel	System	Pris	Reservtitel	System	Pris
1				1		
2				2		
3				3		
4				4		
5				5		

Namn
Adress
Postadress
Tel
Persnr
Målsmans underskrift (om under 18 år)

PSXN1

FÖRBOKA NU!!!

Releaser mars:

Diablo	429:-
Dark omen	429:-
Beast wars	429:-
Populus 3rd coming	429:-
Road rash 3D	429:-

(Obs! Releaseplanen kan komma att ändras något)

V. I. P.

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P kund under 1998 utan kostnad.
Förmåner: • 5% rabatt på nya spel • 10% rabatt på beg spel • 10% mer betalt när du byter spel mot andra beg spel • V.I.P blad ett par gånger per år m.m. Vill du bli V.I.P kund utan att köpa basenhet kostar det 125 kr för 1998, betalas in på postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnr.

Månadens erbjudande

Nintendo 64	Playstation	Saturn	PC
Game killer 199 kr	Handkontroll 99 kr	Handkontroll 99 kr	Darklight conflict 49 kr

Vi får dagligen in nya spel RING 090-13 56 00 för senaste spelnyheter!

BUTIK Storgatan 44 **UMEÅ**
Alla de senaste spelen från Europa & USA

Ovanstående priser gäller endast postorder!

Alla som beställer får köpa en Tammaguchi, ej org., för 45:-, ord 119:-!!

VI HAR ÄVEN:
Beg NINTENDO
Beg GAMEBOY
Beg MEGA CD
Beg 32X
Beg Super Nintendo
Beg MASTERSYSTEM
Beg GAMEGEAR
Beg TILLBEHÖR
Beg USA SPEL
Beg. Megadrive
Nya spel och tillbehör till alla spelkonsoller och PC

Reservation för ev. feltryck och prisändringar

Ev returer godkänns och behandlas endast efter erhållet returnr. För kompatibilitet ansvaras ej.

TVSPELOTEKET, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. TEL 090-13 56 00, FAX 13 51 00, E-mail tvspelo@algonet.se

Inledning

På månadens CD

PlayStation-Magasinets debut-CD innehåller sex spel, som ger dig chansen att bli matchhjälte, stjäla bilar, agera cykelbud och leka groda.















Pandemonium 2 — **Spelbar demo**
Nya plattformsäventyr med den välbekanta duon. Fargus har blivit galnare och Nikki har bliviti kurvigare, men de hoppar fortfarande lika högt båda två.

Grand Theft Auto — **Spelbar demo**
Spelet för dem som tycker om biljakter. *Grand Theft Auto* är våldsamt spännande.

Power Soccer 2 — **Spelbar demo**
Ingen saknar väl Adidas-reklamen från originalet, men varför försvann spelglädjen samtidigt som licensen?

Courier Crisis — **Spelbar demo**
Ett *Paperboy* för nittiotalet? Kanske inte riktigt...

Frogger — **Spelbar demo**
Gamla skolans arkadspel i ny polygontappning.

A Dog Tale — **Spelbar Yaroze-demo**
När man har tröttnat på att leka groda i *Frogger* kan man leka hund i *A Dog Tale*.

Yaroze-annons — **Rullande demo**
Mer information om hur man programmerar sitt eget PlayStation-spel.

1997 var ett trevligt PlayStation-år. I och med Europalanseringen av Nintendo 64 tvingades Sony och alla deras tredjepartstillverkare att producera ännu bättre spel. Med facit i hand kan man lugnt påstå att de lyckades.

Efter ett imponerande första halvår med *Soul Blade, Rage Racer, Suikoden* och *ISS Pro* kom den roligaste spelhösten på många år, då *Final Fantasy VII, Castlevania: Symphony of the Night, G-Police, Grand Theft Auto, Street Fighter EX* och *Tomb Raider 2* fick oss att glömma både mörkret och kylan.

Men nu är det som bekant nytt år och dags för nya spännande stunder framför TV:n. Du vet redan att *Resident Evil 2, Tekken 3, Gran Turismo, Metal Gear Solid* och *Parasite Eve* kommer att göra 1998 lika fantastiskt som 1997. Men för att försäkra dig om att inte missa några av de överraskningar som väntar, gör vi varje månad ett nytt nummer av Sveriges officiella PlayStation-tidning. Med senaste nytt från PlayStation-världen, recensioner av de senaste spelen, smygtittar på de blivande klassikerna, intervjuer, tips och tävlingar. Och självklart en exklusiv PlayStation-CD med demoversioner av aktuella och kommande spel.

Välkommen till Svenska PlayStation-Magasinet.

Trevlig läsning,
Redaktionen

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550
102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor.

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08 - 672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB, 112 86 Stockholm, tel: 08 - 652 84 00

Redaktion
Redaktör: Tobias Bjarneby
Formgivning: Anna Clason, Lena Laurén
Korrektur: Mats Jonsson
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare
Daniel Grigorov
Martin Johansson
Micke Weichbrodt
Robert Weichbrodt

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Lam Tang, Steve Bradley, Mike Goldsmith, Lisa Morris, Milos Coppock, Alvin Weetman, Andrew Collins, Vicki West, Keith Stuart, Steve Faragher, Andy Butcher, Zy Nicholson, Tim Weaver, Paul Pettengale, Nick Veitch, Geidon, Kibblewhite, Les Ellis, Nicolas Di Costanza, Collin Campbell

Produktion
Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahula

Annonsbokning
Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08 - 692 01 34
Patrik Helin, tel: 08 - 692 01 31
Per Karlsson, tel: 0470 - 70 31 12







Alundra



Newman Haas



Populous 3

LOADING



SMYGTITTAR





Bushido Blade



Spice World



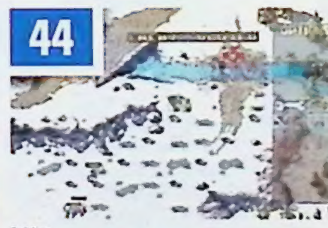
Gex 2



Bloody Roar



Auto Destruct

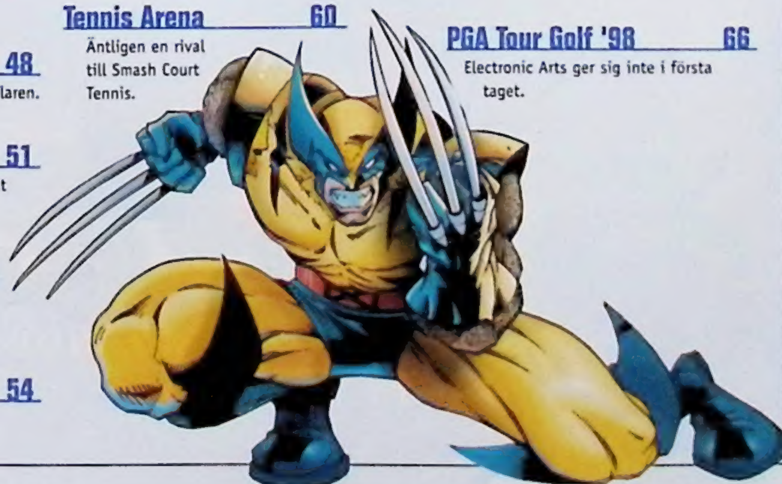


Red Alert



Discworld

SPELTEST



VARJE MÅNAD



Nyheter

FANTASTISK FÖRSÄLJNING
Square och Sony slår rekord

Squares *Final Fantasy VII* är inte bara det mest påkostade PlayStation-spelet hittills, utan även det mest omtyckta. I mitten av januari, ganska exakt ett år efter att det släpptes i Japan, hade rollspelet sålts i 5 miljoner exemplar världen över. Och i såväl sitt hemland som i USA och Europa har det slagit alla tidigare PlayStation-rekord.

Bara i Sverige såldes 25 000 exemplar av *Final Fantasy VII* under 1997, vilket innebar att det passerade storsäljare som *Resident Evil*, *Tekken 2* och *Formula 1*. Och då fanns Squares spel dessutom bara till försäljning under årets sex sista veckor, eftersom det inte släpptes här förrän i mitten av november.





Segertåget fortsätter
PlayStation på turné





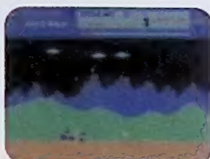
Den PlayStation-turné som Egmont startade förra hösten, fortsätter under våren. På olika platser runt om i landet kommer man att kunna besöka PlayStation Mega Tour och spela specialbyggda simulatorversioner av klassiska spel som *Wipeout 2097*, *Formula 1* och *Cool Boarders*. Eller tävla i *PaRappa the Rapper* och vinna exklusiva priser.

Alla datum är inte fastställda men klart är att PlayStation Mega Tour kommer till Umeå vecka 5, till Malmö vecka 8, till Gävle och Arlanda vecka 9 och till Sundsvall vecka 10. Därefter kommer även Östersund, Luleå och Skellefteå att besökas, så håll ögonen öppna.









San Francisco: Namnet Williams kanske inte säger så mycket för de PlayStation-ägare som fortfarande går i skolan, men hos de lite äldre väcker det nostalgiska minnen. Det räcker med att nämna klassiker som *Defender*, *Joust* och *Moon Patrol*. Willams är nu åter aktuellt med sitt *Arcade Classics 2*. Förutom några okända titlar (exempelvis Splat och Blaster), kommer samlingen att innehålla ett av de bästa bilspelen någonsin, *Spy Hunter*. Även det fantastiska *Moon Patrol* kommer att finnas med. Vi hoppas få anledning att återkomma till projektet längre fram.





Miami: Huruvida skoltiden är den bästa tiden i ens liv är upp till var och en att bedöma. Hur som helst har man garanterat kul om man tittar på den tecknade serien Rugrats. Nickelodeon har nyligen kungjort att det kommer ett spel som bygger på serien och innehåller många av karaktärerna. För tillfället vet vi inte så mycket mer än att det förmodligen ska heta *Rugrats: The Game*, att det utvecklas av N-Space samt att det planeras att släppas någon gång i mitten av detta år.



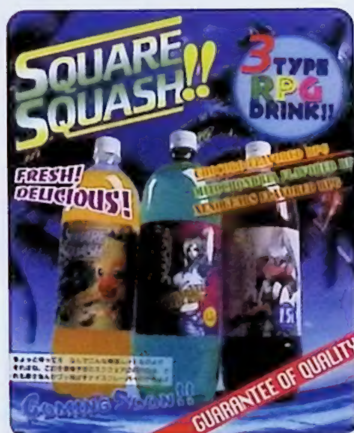




PLAYSTATION i världen

Det verkar ligga i tiden att väcka liv i gamla klassiker. *Bomberman* kommer äntligen till PlayStation och Square gör läsk.

Japan 1: Square nöjer sig inte med att minimera sällskapslivet för den som skaffat sig *Final Fantasy VII*, det har nu siktat in sig på japanernas kostvanor. Man lanserar nu läsken Square Squash. Smakerna har man hämtat från olika populära Square-spel. Den som besöker en japansk livsmedelsaffär kan nu alltså köpa sig en flaska med Chocobo-, Mitochondria- eller Xenogar-smak. Vem vet hur de smakar, men de skrikiga färgerna frestar knappast...





Japan 3: När Namco först meddelade att de hade en retro-samling på gång, började många drömma om att spela sina gamla arkadfavoriter med snygg grafik och bra ljud. Trots att Namco överöst oss med fem "klassiska" arkad-konverteringar, är det inte redo att ge upp. Man har planer på att göra en ny samling med "oförglömliga" spel från NES och Mega Drive. Efter en snabb överblick av titellistan (*King's Chronicle, Tower of Babel, Wrestle Ball* och *Star Luster*), verkar det som om Namco har nått botten på ett mycket djupt hål. Skall man verkligen behöva stå ut med detta från företaget som gjorde mästerverket *Tekken 3*?

Japan 2: Den som trodde att de små cyberhusdjuren bara var en modefluga bör tänka om. Tamagotchi är här för att stanna och det är dags för en PlayStation-debut. Spelet kommer innehålla alla de vanliga sakerna, vilket innebär att du kan ta hand om ditt djur precis som om det vore verkligt. Glöm inte att variera kosten, för mycket skräpmat är aldrig bra...

Tills för en liten tid sedan kunde PlayStation-ägare bara avundsjukt betrakta när Nintendo-spelarna nostalgiskt kastade sig över *Bomberman 3D*. Lyckligtvis har Hudsonsoft funnit ett kryphål i det avtalsvillkor som hindrade dem från att producera spel annat än till Nintendo 64. Det enda de behövde göra var att använda ett annat namn. Genast påbörjades arbetet med *Bomberman World*, vilket beräknas vara färdigt i början av året.



AKTUELLA RELEASER

JANUARI
Auto Destruct
Bloody Roar
Cool Boarders 2
Namco Museum Piece vol. 5
Nagano Winter Olympics 1998
NBA Pro
Nightmare Creatures
Power Soccer 2
Shadow Master
[PLATINUM]
Ridge Racer Revolution
Wipeout 2097

FEBRUARI
Actua Ice Hockey
Brahma Force
Broken Helix
Bushido Blade
Indy 500
Powerplay Hockey '98
Skull Monkeys
Steel Reign
Street Fighter Collection
[PLATINUM]
Adidas Power Soccer
Crash Bandicoot
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Soviet Strike

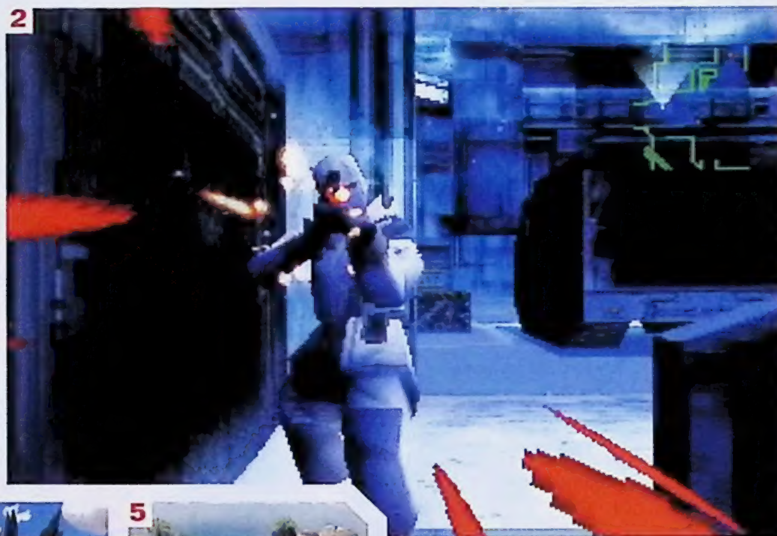
MARS
Armoured Core
Beast Wars
Dark Omen
Diablo
Fluid
Midnight Run
Need for Speed III
Point Blank
Reboot
Road Rash 3D
Spice World
Star Wars: Masters of Teräs Käsi
Theme Hospital
[PLATINUM]
Command & Conquer
Porsche Challenge
Resident Evil
Soul Blade

USA KOLUMN

Konami lever upp till sitt rykte som originell speltillverkare med nya äventyret *Metal Gear Solid, Crashs* återkomst, en uppföljare till *Myst* samt Midways *San Francisco Rush*...

[1,2] Konamis *Metal Gear Solid* kan kanske verka som ett vanligt actionspel som byggts på ett gammalt koncept, men det ser ut att bli någonting alldeles extra... [3-5] *Riven*, uppföljaren till *Myst*, innehåller mer pussel i häpnadsväckande miljöer. Nytt för denna gång är dock att hjärn-gymnastiken sker på flera olika öar.











Det är lätt att förstå varför invånarna i San Francisco stolt håller sin stad som den bästa i Amerika. Den är förvånansvärt liten, sorglös, solig och levande. Det blir knappast sämre av att staden har det högsta antalet speltillverkare i hela USA. Mäktiga Sony finns redan på plats och nu planerar Konami att flytta dit. För tillfället bedriver Konami en omfattande utvecklingsverksamhet i Chicago, vilken kommer att fortsätta, samtidigt som företaget ska expandera med en mängd utvecklare i San Francisco.

Många anser att Konami, med titlar som *Nagano Winter Olympics, In The Zone '98* och *Castlevania: Symphony Of The Night*, var det gångna årets standardsättare. Men det är *Metal Gear Solid*, vilket släpps i USA om ungefär ett halvår, som fått den största uppmärksamheten.

Glöm *Tomb Raider 2 – Metal Gear Solid* kommer att bli det spel som amerikanerna kommer att spela flitigast. I en tid av efterapningar och plagiat vågar Konami gå sin egen väg. Okej, det är ett actionspel med tredje persons perspektiv, baserat på ett gammalt koncept med en uppgrävd hjälte från tidigare succéer, men när man börjat spela, förstår man snabbt att det rör sig om något helt nytt. Det påminner om de erfarenheter man har från tiden då man diggade *Resident Evil* eller det första *Tomb Raider*; man blir besatt.

Producenten har tidigare gjort film, vilket ofta inte brukar vara något gott tecken. Men i detta fall har det resulterat i något speciellt. Man kanske kan tycka att det är lite för tidigt att bli exalterad, spelet släpps ju inte inom den närmsta tiden. Visserligen, men med tanke på kommande, mediokra, titlar, finns det ingen anledning att suga på karamellen. Problemet är att den tredje generationen av PlayStation-spel hittills inte bjudit på någon stund av fullkomlig lycka. De största spelen detta år har varit uppföljare, men PlayStation behöver ett konstant och kreativt förnyande.

Crash 2 kommer knappast att bli kronan på verket som "97-års mest originella spel", men ser ut att bli mycket bättre än vad många kunde föreställa sig på E3. Somliga hävdar att det är det snyggaste PlayStation-spelet hittills. Miljödesignen och kontrollen har lovordats, vilket är en klar förbättring jämfört med originalet.

Crash Bandicoot var Sonys första stora hit, och bidrog till försäljningen av konsoller. Främst yngre spelare fastnade för spelet. Trots likheterna med Mario-spelen och kritik för feghet, sålde spelet bra och Sony bestämde sig för att göra en uppföljare. *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* är en logisk fortsättning på det första äventyret och samtidigt som det inte innebär så många nyheter, kan vem som helst spela det. Det kommer att vara en sidscrollande historia med tredje persons perspektiv. Vidare skall det bli ungefär trettio banor med gömda bonus nivåer. Crash själv har en mängd nya rörelser. Förutom hans vanliga hopp och snurrkrossen, kan han nu dyka, glida, vada i vatten, klättra och göra superhopp. Han är lika lätt kontrollerad som vanligt, till och med lättare om man har en analog handkontroll.

I USA pratas det mycket om pek- och klickspelet *Riven*, en uppföljare till *Myst*. Det är, precis som det föregångaren, fullt av vackra landskap och knepiga pussel som denna gång spritts till flera olika öar. Om man tyckte att *Myst* var tråkigt, blir man nog, trots storleken, inte alltför upphetsad av *Riven*.

Ett annat projekt som ligger en bit fram i tiden är Lucas Arts kommande serie av *Star Wars*-spel, vilka skall baseras på de nya filmerna. Det finns inte så mycket att berätta om dem just nu, förutom att de planeras att släppas någon gång i slutet av detta sekel.

Två andra spel som förtjänar uppmärksamhet är PC-konverteringarna *Red Alert* och *Duke Nukem*. Både Virgin och GT arbetar på förbättringar till PlayStation-versionerna. *Duke* kommer att presenteras med helt omrenderade vapen och fiender, möjlighet att möta sina kompisar genom Linkkabel samt en artificiell dödsmatch. *Red Alert* har gjorts mindre frustrerande genom förbättrad spelkontroll. Under spelets gång finns en genomskinlig meny upp på skärmen. Den utgör ett hjälpmedel som kan liknas vid en mus och går att förflytta i förgrunden om man så önskar. Jämfört med originalet, utgör bara denna nyhet i sig en klar förbättring av spelet.

Slutligen, tillbaka till San Francisco. Midway håller på att putsa på konverteringen av Ataris racingspel, *San Francisco Rush*. Förutom en realistisk väghållning innehåller spelet massor av hemligheter. Man kan till och med själv välja vilken motor man vill stoppa under huven.

Kör försiktigt.



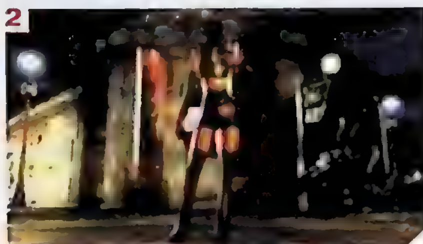


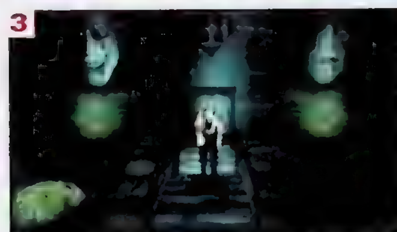


Konverteringarna av PC-klassikerna *Duke Nukem* [1, 2] och *Red Alert* [3] är värda att tittas på. Båda har uppgraderats när de nu släpps till PlayStation.

JAPAN KOLUMN

Bomberman kommer till PlayStation, amerikanska versionen av *Final Fantasy VII* släpps i Japan och *Metal Gear Solid* ser ut att bli årets release...











[1-3] Efter en trevande start verkar nu *Overblood 2*, sedan det gjorts om en del, mycket lovande. [4,5] Konamis *Twin-Bee* rollspel blandar tredimensionell arkadaction och klassiskt rollspel.

Efter Squares succé med *Final Fantasy VII* började japanska speltillverkare att producera rollspel som aldrig förr. Det senaste är från Konami och heter *Twin-Bee RPG*. Spelet släpps i början av året. *Twin-Bee*-spelen har under årens lopp kommit ut till flera olika konsoller och nu är det dags för en version till PlayStation. Bästa sättet att beskriva spelet är som en blandning mellan *Mario 64* och ett traditionellt rollspel. Man spelar med upp till tre personer samtidigt och möjligheten att slåss tre mot tre bådar gott.

Ett spel med en betydligt mer brutal framtoning är *Overblood 2* från Riverhill Soft. Även det beräknas ligga på försäljningsdiskarna i början av året. Spelets hjälte och huvudperson är Akano Browny. I inledningen av spelet anländer han till en flygplats för att delta i en berömd biltävling i East Edge City. Medan han fortfarande befinner sig på flygplatsen blir han vittne till ett mord. Innan offret dör ger han Browny en mystisk kapsel. Dramatiken kulminerar då de elaka Akano-industrierna försöker att ta den tillbaks.

När *Overblood 2* presenterades på den senaste Tokyo-mässan i september blev det ingen större uppståndelse kring spelet. Det har dock förbättrats avsevärt sedan dess, mycket tack vare den nya WAS-motorn, vilken förbättrat grafiken rejält. Även resten av spelet har omarbetats en hel del. Den färdiga versionen kommer innehålla över en halvtimme av film och snyggt renderade scener. Vidare finns det 71 låtar och 19 kommentarer. Sammanfattningsvis verkar *Overblood 2* kunna bli något av ett genombrott för Riverhill Soft som, efter japanska mått, är ett ganska litet företag.

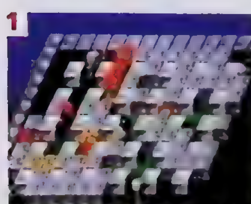
Det mest efterlängtade spelet i Japan är dock Konamis *Metal Gear Solid*. Legosoldaten Snake är tillbaka i ett stort spion/actionäventyr som är fyllt av komplikationer och sammansvärjningar. Det kommer garanterat att krävas en hel del taktik och en och annan stöld för att man ska röna någon framgång på sitt uppdrag. Spelet släpps i Japan inom en ganska snar framtid och kommer förmodligen att bli det bästa till PlayStation detta år.

Rockman Dash från Capcom är ett tredimensionellt äventyr med en varierande handling. Spelet kommer att innehålla ett unikt automatiskt siktsystem och karaktärerna kommer att kunna klättra, hoppa och använda vapen ungefär som i *Tomb Raider*. *Rockman Dash* verkar bli väldigt snyggt och kvalitativt.

En av de hetaste nyheterna i Japan för tillfället är Bombermans PlayStation-debut. *Bomberman World* kommer att innehålla tjugo banor och tre olika spelmöjligheter. Om man spelar på normal inställning skall man samla alla kristaller man kan hitta på banorna. En annan möjliggör att spela upp till fem spelare samtidigt och om man önskar kan man dela upp sig i olika lag. Slutligen kan man välja att spela under tidspress. Man ska då, under begränsad tid, ta kål på samtliga fiender. *Bomberman World* kommer även det att vara tredimensionellt, men Hudson har undvikit kontrollbesvär genom att göra synvinkeln ganska enkel. Förhoppningsvis kommer spelet att lyckas skapa en blandning av tradition och nästan perfekt grafik.

Avslutningsvis – efter succén med den amerikanska versionen av *Final Fantasy VII*, har Square beslutat släppa den i Japan. *FFVII International* kommer att bli en optimistisk version av spelet, med modifikationer baserade på konsumenternas önskemål. Några av de animerade delarna ska förlängas, menyn kommer att designas om, antalet attacker minskas och det finns två nya bossar. Allt detta för att ytterligare öka försäljningen av spelet som toppat den japanska försäljningslistan i nästan trettio veckor.

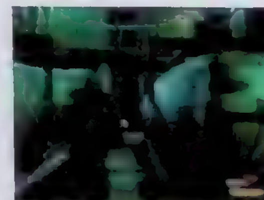








[1,2] Tidiga bilder från *Bomberman World* visar ny tredimensionell grafik ur ett enkelt perspektiv. [3] Kommer Capcoms *Rockman Dash* att utmana *Tomb Raider*?



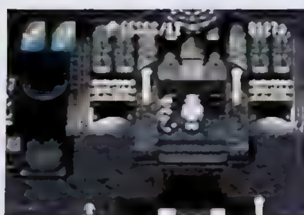
Konamis imponerande *Metal Gear Solid* kommer förmodligen att bli en succé.

Vi har begett oss **direkt till källan** för att ni ska få lite nyheter om några av de större nya PlayStation-spel **som är i faggorna...**

ALUNDRA

Psygnosis tar sig an rollspel











Liksom i de klassiska *Zelda* och *Secret of Mana* ser man allting i spelet snett ovanifrån. Det finns inga alternativa spelbilder eller perspektiv. Det gör spelet lättillgängligt för alla spelare, som kan vänta sig en kombination av arkadäventyr och rollspel.



Speltyp: RPG
Utgivare: Psygnosis
Utvecklare: SCEJ
Släpps: Mars

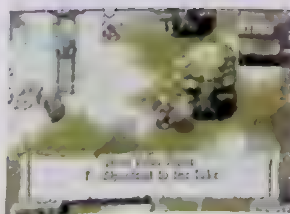
Rollspel har alltid varit bland de mest populära spelen som släppts på den japanska konsolmarknaden. Ända tills nyligen har dock spelföretagen styvnackat vägrat att släppa ens en del av de större titlarna i väst. Av någon underlig anledning har man fått för sig att japanska rollspel inte skulle tilltala den engelskspråkiga marknaden. Den stora skillnaden mellan nu och då är den enorma försäljningssuccé som *Final Fantasy VII* stått för, både i USA och här i Europa. Nu har man tvingats börja tänka om – det kanske inte bara är japaner som gillar RPG. Psygnosis, som aldrig legat på latsidan, har redan lyckats skaffa sig rättigheterna till ett av de mer lovande nya rollspel som kommer snart; *Alundra*.

Beskriv spelet med 100 ord.
Alundra är ett realtids-RPG där man ser spelfigurerna snett uppifrån, som i *Zelda*. Spelet handlar om Alundra som upptäcker att han har begåvats med den något ovanliga förmågan att kunna gå in i andras drömmar. Med hjälp av denna förmåga inser Alundra att en ond kraft är på väg att invadera världen genom att ta över människors undermedvetande. Tack vare den gåva han besitter är Alundra den ende som kan stå emot kraften och rädda världen från dess onda planer. Han måste undersöka fantasymiljöer, besegra mängder av monster och lösa en hel del gåtor innan han äntligen kommer att stå öga mot öga med roten till det onda.

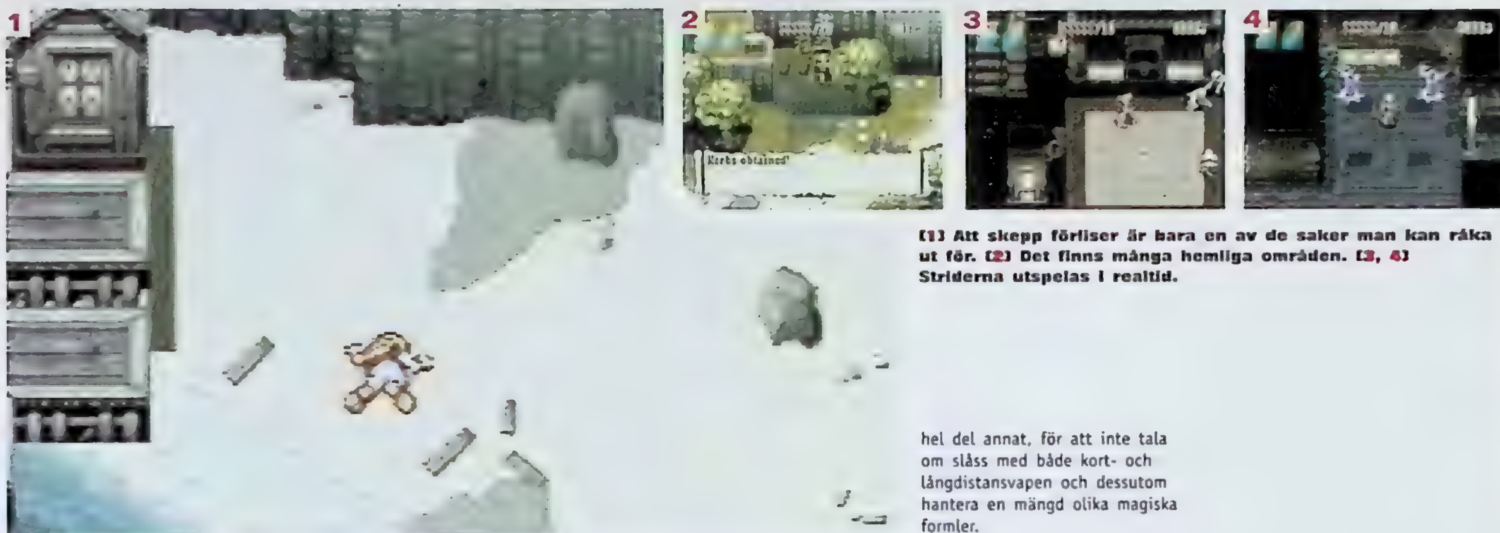
Vilken tidigare erfarenhet av rollspel har de som utvecklat spelet?
Alundra är deras första rollspel till PlayStation, men flera av de inblandade har tidigare producerat det populära Mega Drive-äventyret *Landstalker*.

Vad skiljer det här spelet från övriga rollspel på marknaden?
Tidigare rollspel till PlayStation har alla liknat *Final Fantasy VII* i det att de alla har haft världskartor och separata kampsekvenser. I *Alundra* äger dock allting rum i realtid. Dyker en fiende upp så slåss du direkt på stället utan att byta till en separat sekvens. Spelet utforskas och alla gåtor löses även de direkt på huvudbilden. Även bossarna uppenbarar sig på det viset. Mer än något annat liknar *Alundra* de klassiska *Zelda* och *Secret of Mana* till SNES och det är första gången det gjorts ett sådant mer actionorienterat RPG till PlayStation.

Vilka fördelar finns det med det här sättet att spela?
Eftersom allting händer här och nu på huvudbilden blir den som spelar mer direkt indragen i handlingen. Det innebär också att spelaren har en större frihet i hur han vill spela spelet, i synnerhet när det kommer till slagsmål, där resultatet inte blir helt och hållet beroende av tabeller och siffror, utan mera av vad spelaren faktiskt gör. Det här spelformatet gör också att problemen och gåtorna i spelet kan göras mer komplicerade och dessutom låna drag från mer traditionella arkadspel. Resultatet har blivit ett klart skojigare och mer engagerande spel än tidigare PlayStation-rollspel. Dessutom kommer spelet att kunna tilltala en bredare publik än vanligt, eftersom vi räknar med att det finns de som blir avskräckta av rollspel med alldeles för mycket siffror och statistik, och därför kommer att tycka bättre om *Alundra*. En annan fördel är att man slipper all irriterande laddningstid, eftersom inget extra behöver laddas in.



Tal och spelalternativ dyker upp på den här rullen.



[1] Att skepp förliser är bara en av de saker man kan råka ut för. [2] Det finns många hemliga områden. [3, 4] Striderna utspelas i realtid.

Vilka saker med spelet är ni allra mest nöjda med?
Jag kommer främst att tänka på två saker – grafiken och spelets storlek. *Alundra* är stort med över 7000 skärmbilder för spelaren att utforska. Storleken har gett spelmakarna en enorm frihet att släppa loss idémässigt och skapa en fascinerande värld med en mängd olika miljöer. I de flesta spel har man varit tvungen att tumma på någonting för att få plats med allting, men *Alundras* storlek har gjort att handlingen har kunnat expanderas och spelaren har många möjligheter att spela på sitt sätt. Rent grafiskt är vi särskilt nöjda med att spelet är så detaljerat och väl animerat. Alundra själv består av 1400 bilder vilket gör att han kan gå, springa, hoppa, simma, gräva, lyfta, knuffa, dra, kasta och en hel del annat, för att inte tala om slåss med både kort- och långdistansvapen och dessutom hantera en mängd olika magiska formler.

Varför skulle någon över huvud taget bry sig om det här spelet?
Det finns helt enkelt inga andra PlayStation-rollspel av *Alundras* typ – inget annat spel har samma kombination av lätthet att komma in i spelet, enorm handling, action i realtid och spelfrihet.





[1-3] Förutom allt utforskande, strider med monster och undvikande av fällor innehåller *Alundra* en hel del problem som måste lösas, en del enkla och andra extremt frustrerande.

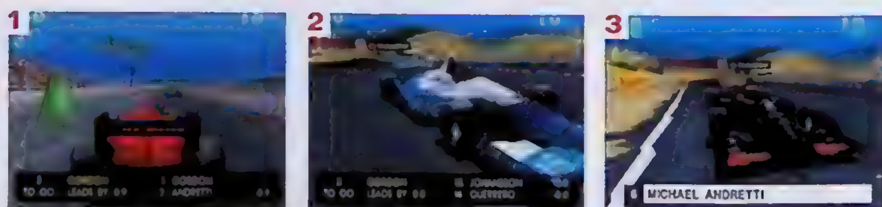


[1] Psygnosis nöjer sig inte med att dominera F1-marknaden, nu satsar man även på Indy Car. [2] Newman. Paul Newman. Skådespelaren. [3] Race oval, street and road. [4] Påminner lite om *F1*.

NEWMAN HAAS RACING

Psygnosis kör vidare

Speltyp: Racing
Utgivare: Psygnosis
Utvecklare: Studio 33
Släpps: Mars



[1] Spelets grafik är högupplöst och Studio 33 har gjort sitt bästa för att minimera laddningstiderna. [2] Nigel Mansell provade en gång på Indy Car. [3] En välkänd förare.



[1] Studio 33 har stått för programmeringen och inkluderat en delad skärm så man kan spela två spelare samtidigt. [2] Förarperspektivet erbjuder yttre backspeglar.

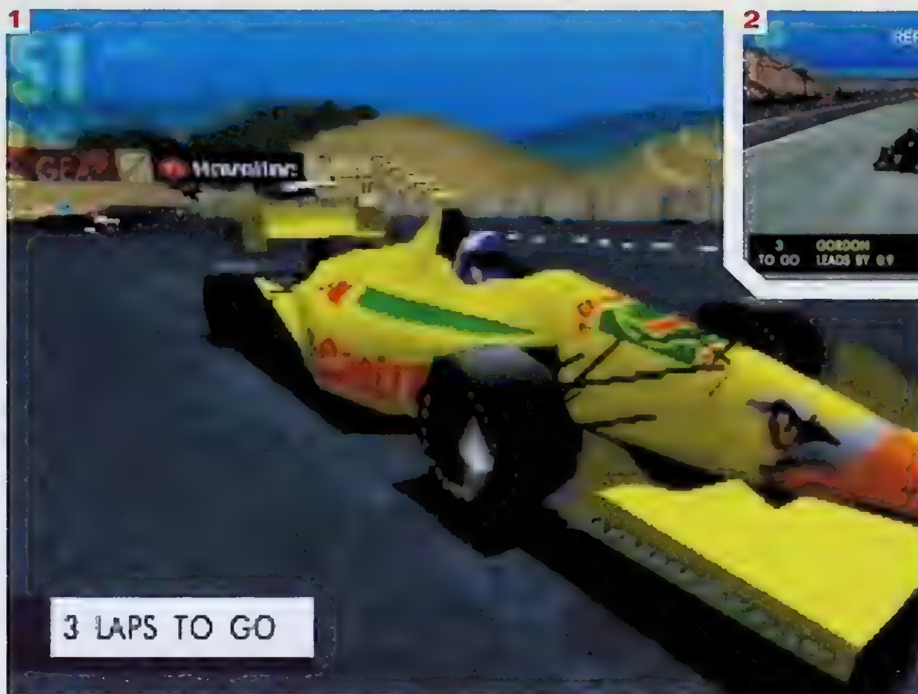
Indy Car är Amerikas motsvarighet till Formel 1. Psygnosis, som är något av specialister på racingspel, kommer inom kort att presentera det första Indy Car-spelet till PlayStation. Programmerare är Studio 33 med säte i Liverpool. Dominic Giles och Jeremy Ramsy från Studio 33 pratar i munnen på varandra...

Beskriv spelet med hundra ord.
Det här är ett typiskt amerikanskt racingspel med snygg grafik kombinerat med fantastisk programmering som producerats för att bli toppklassig underhållning till PlayStation. Helhetskänslan blir att man faktiskt känner sig ett med sin bil. Spelet har en realistisk körkänsla, vilket inkluderar för djärva styrningar och sladd, som påverkas av underlaget. Vidare innehåller det krascher, kollisioner och materiella skador som spelaren måste lära sig att förebygga. Det finns tre olika sorters spelmöjligheter; fyra ovala banor, fyra gator och sju vägar. Alla kräver de olika taktik vad beträffar såväl teknik som anpassning.

Innehåller detta spel något som vi tidigare inte sett?
Man kan spela två stycken samtidigt som man tävlar mot sex datorstyrda bilar. En precis tillämpning av bilarnas fysik har gjort att de kan krascha, kollidera och volta, allt för att skapa en skrämmande verklighetskänsla. Vidare erbjuds man förarperspektiv med yttre backspeglar och en LCD-display som visar varvtid, position, motorns temperatur, bromsar, turbotryck samt bränslekapacitet. Kommentarerna varierar beroende vad som sker, något som förbättrar spelets stämning. Man har även tillgång till noggrann och aktuell information om förarna och deras senaste resultat, banrekord och bakgrund. Detta utgör en fullständig sammanställning av föregående års Indy Car Racing.

Vilka spel har varit influenser för *Newman Haas* Racing?
IndyCar 2, Bizarre Creations F1-racingspel och Psygnosis *Demolition Derby*.

Vad kommer att bli det bästa med spelet?
Att ge sig i kast med dynamiken för att uppnå maximal upplevelse. Att vara med om amerikanska Indy Car Racing-tävlingar på olika sätt och givetvis att klara spelet på bästa möjliga varvtid.







[1] Det finns femton banor. Detta inkluderar en testbana i Phoenix... [2] Spelet lovar sofistikerade kameravinklar. [3] Europa ska nu få stifta bekantskap med Indy Car Racing.

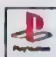
Varför kommer Newman Haas Racing att bli bättre än andra spel i genren?
Spelet har mycket bättre känsla, både grafiskt och emotionellt. Exempel på det är gnistrande bromsar och ett urval av mindre effekter. Det har femton banor, vilket inkluderar klockad testkörning i Phoenix, Arizona och även en förhandstitt på årets tävling på gatorna i Houston, Texas. De olika perspektiven skapar en varierande körning. Urvalet av förarperspektiv och olika kameravinklar samt en kraschkamera, tillför spelet en extra dimesion.

Har det skett några tekniska innovationer?
Spelet har hög upplösning och särskilt snabba laddningsrutiner. Scenerna i depån har utvecklats med hjälp av en skalenlig modell av en Indy-bil och iakttagelser av hur mekanikerna rör sig.

Vilken är Studio 33:s bakgrund?
En av grundarna har varit med sedan Spectrums dagar och har satt samman en grupp av högt kvalificerade människor med olika bakgrund. Företagets europeiska grupp kommer ifrån så skilda håll som Island och Grekland.

Varför skulle någon bry sig om ert spel?
Alla som intresserar sig för racing över huvud taget borde bli väldigt förväntansfulla inför *Newman Haas Racing*. Detta är ett spel där föraren ska plocka fram det bästa av sin körförmåga samtidigt som mängden av tekniska finesser är häpnadsväckande.

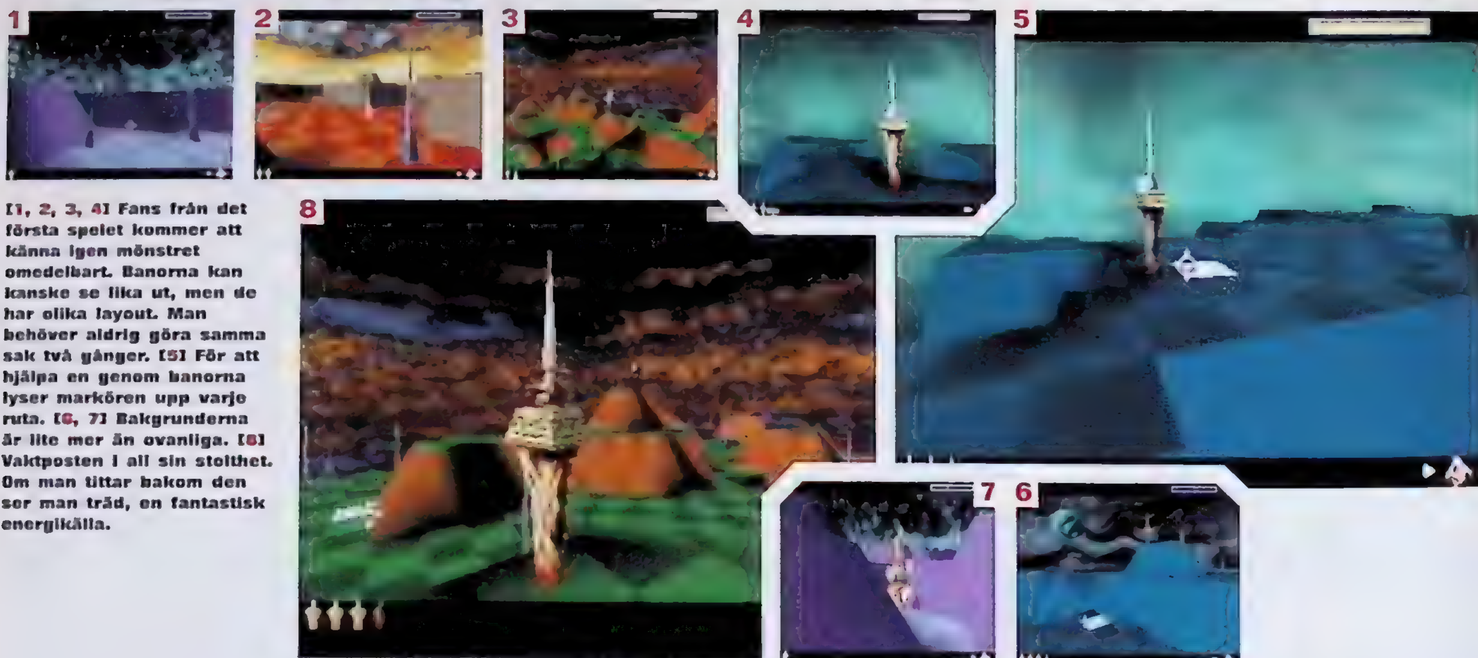
Berätta en hemlighet om spelet.
Det finns en fantasibana som innehåller får, getter, kultingar och bofinkar (något som vi dock reserverar oss för).







[1] Det ska bli spännande att få se resultatet av det hårda arbete som föregått programmeringen. [2] När man spelar två spelare samtidigt tävlar man även mot sex stycken datorstyrda bilar.



[1, 2, 3, 4] Fans från det första spelet kommer att känna igen mönstret omedelbart. Banorna kan kanske se lika ut, men de har olika layout. Man behöver aldrig göra samma sak två gånger. [5] För att hjälpa en genom banorna lyser markören upp varje ruta. [6, 7] Bakgrunderna är lite mer än ovanliga. [8] Vaktposten i all sin stolthet. Om man tittar bakom den ser man träd, en fantastisk energikälla.

SENTINEL RETURNS

Speltyp: Strategi
Utgivare: Psygnosis
Utvecklare: Hookstone
Släpps: Mars

Ibland kommer det spel som omedelbart blir klassiker. Ett sådant var Commodore 64-spelet *Sentinel*. Det finns än i dag inte något spel som liknar det. Till skillnad från att utrota monster eller att vinna OS, gick detta spel ut på att man skulle sända ljus ifrån olika block för att absorbera energi från olika vaktposter. Det utvecklades av en av spelindustrins främsta designer, Geoff Crammond, och rättigheterna till en 32-bits version har nyligen snappats upp av veteranen John Cook. För att få veta lite mer om PlayStation-versionen talade vi med denna erkända auktoritet som dessutom är boss för utvecklingsteamet.

Beskriv ditt spel med hundra ord.

I mitten av åttiotalet, när spelens utveckling starkt styrdes av arkadtitlar som *Pac-Man* och *Space Invaders*, bjöd *Sentinel* på en surrealistisk 3D-miljö där man inte kämpade personligen, kraftfulla robotar och häftiga landskap. Det gick ut på att få kontroll över området genom att absorbera energi från träd och att använda den för att ta sig upp till landskapets högsta punkt, där man skulle absorbera vaktposten och ta dess plats. Under tolv år har inget spel överträffat *Sentinels* originalitet. Förrän nu.

Om det var så bra, varför ändrar ni det?

Jag var övertygad om att det gick att förbättra. Nu passar det dessutom nittiotalets spelare bättre. Det är väldigt svårt för mig att kritisera *Sentinel*, det är som att kritisera sin egen mor. Men originalet hade faktiskt några brister. För det första. Det fanns det ingen variation på de tiotusen banorna. Folk spelade sig igenom spelet bara för att de var besatta av det. För det andra var svårighetsgradens utveckling inte särskilt vettig, vilket kunde vara väldigt påfrestande. *Sentinel Returns* är betydligt mer sofistikerat och dessutom mycket svårare.

Hur är *Sentinel Returns* uppbyggt?

Först av allt måste man glömma den konventionella spelidén att man är ett objekt i spelets universum. I *SR* är ens ego närvarande och man kan flytta mellan olika kroppar. Man måste vänja sig vid att varje objekt är gjort av ren energi, som kan absorberas om man har högre



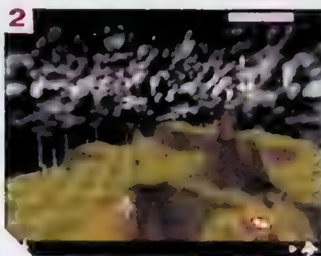


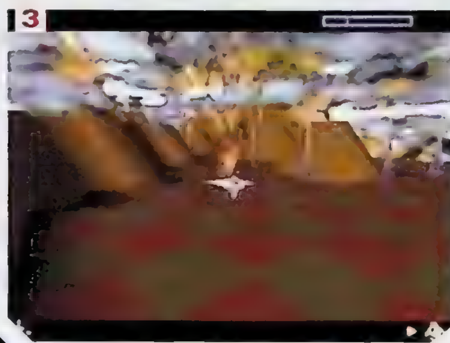




Genom att gå igenom den här boken kan man besöka alla delar av Sentinels värld, förutom topphemliga Void.

[1] Genom att bygga block kan robotar strålas högre upp på banorna. Detta gör det enklare att besegra vaktposten. [2] Håll ögonen på den rektangulära scannern högst upp. Det är det bästa sättet att upptäcka om vaktposten suger ut ens energi. [3] En av de få gånger man är på ett så här öppet område. [4] Det är en klok idé att absorbera roboten och göra en ny när man belyst. [5, 6] Eldbanan.


2


3


4


1


5


6

poäng än det objektet. Man kan använda absorberad energi för att skapa nya objekt eller för att skapa robotar som hjälper till att stråla en till andra platser.

Med tanke på att spelet skiljer sig en hel del från de flesta andra till PlayStation, hur tror du att det kommer att bemötas?
Jag skulle inte vilja säga att *Civilization 2* eller *Command & Conquer* är några okomplicerade spel. De har båda sålt mer än en miljon exemplar. Om det skulle vara något så skulle det vara ett test på om nittiotalets spelare kan hantera *Sentinels* abstrakta upplägg, vilket skiljer sig från mer konkreta som exempelvis *Quakes*. Jag tror att de kommer att se det som ett friskt tillskott till spelmarknadens utbud.

Vad har inspirerat er till den nya grafiken?
Jag tror att det är Hookstones kollektiva mardrömmar. Vi tog idén ifrån originalet och gjorde den mer organisk och hotfull. Gruppen har gjort ett fantastiskt jobb... Jag skulle inte vilja möta vaktposten sent en kväll i en mörk gränd. Vi har skapat fyra stycken speldomäner; jord, luft, eld och vatten. Sista banan är ett tomrum, mer får vi inte berätta.

Hur kommer det sig att John Carpenter blev involverad i arbetet med spelets musik?
Vi åt lunch på en restaurang i Liverpool och började prata om film och musik. Jag sa att jag trodde att det enda skälet till att John Carpenter gjorde film, var för att han skulle få skriva soundtracket. En kort tystnad uppstod. Jag tror att det var Jon Freedman (från Psygnosis), han har några riktigt tunga kontakter i Hollywood, som helt spontant föreslog att vi skulle be honom att skriva musiken till *Sentinel*. Vi gjorde det och han tackade ja.

Kan du berätta någon hemlighet om spelet?
Nej. Det kommer inte att finnas någon. Inga hemliga banor, inga hemliga hot. Ingenting. Inte ens en power-up. Jag tänker inte tramsa till ett av de bästa spel som någonsin gjorts.

Du hade alltså ingen tanke på att gömma originalet någonstans i uppföljaren?
Nej, faktiskt inte. Det skulle bli för mycket copyright-problem. Dessutom skulle originalet inte vara så bra som man minns det om man skulle spela det idag.





[1] Spelets motor gör det möjligt att betrakta och kontrollera sin skapelse ovanifrån. [2] Det är enklare att spela än vad det kanske verkar. [3] Bekant inledning. [4,5] Grafiken är bättre än tidigare. [6] Eld!

POPULOUS: THE THIRD COMING

Speltyp: Strategi
Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Bullfrog
Släpps: April

Sedan Peter Molyneux och hans medarbetare på Bullfrog skapade en ny spelgenre med *Populous,* har Gud-simulatorer blivit oerhört populärt hos de spelare som eftersträvar en annan sorts utmaning än den som finns hos exempelvis beat 'em up-spelen. Plagiaten har varit många, men nästan inga har varit i klass med originalet. Nu väntar vi på *Populous: The third coming,* som blir det första spelet i sitt slag till PlayStation. Vi har talat med Pete Blow, en av producenterna, för att få veta lite mer om spelet som torde bli årets största mentala utmaning.

Beskriv *Populous: The Third Coming* med hundra ord.
Vi har försökt att behålla alla de saker som gjorde det första spelet så bra, samtidigt som vi lagt till nya saker för att skapa ett ännu bättre spel. Vi har uppfunnit en ny motor som medför en helt ny dimension av skaparprocessen. Ett exempel på detta är "globe view", som gör att man kan betrakta sin skapelse ovanifrån. Själva spelperspektivet är böjt och ger en verklig horisont i stället för den tidigare begränsningen.

Populous: TTC är i grund och botten ett ganska okomplicerat spel. Det finns få karaktärer, men varje har en mängd funktioner som backas upp av ett stort antal magier.

De flesta utgivare anser att PlayStation-ägare inte vill ha strategispel. Varför släpper ni ert tredje spel i serien till Sonys konsol?
Att påstå att PlayStation-ägare inte gillar strategispel är fel. Det är helt enkelt så att det inte har funnits något bra spel i genren till deras konsol. *Populous: TTC* kommer att ändra på det. Alla som vi har låtit få en närmare titt på spelet har sagt att de kommer att köpa det.

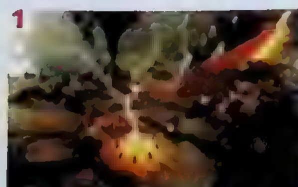
Hur kommer det att skilja sig från PC-versionen? Kommer det att finnas någonting exklusivt för PlayStation?
Vi har gjort PC-versionen med PlayStation i tankarna, så versionerna borde bli identiska. Generellt brukar speciella PlayStation-sektioner skapas när de konverterade PC-sektionerna inte fungerar som de ska.

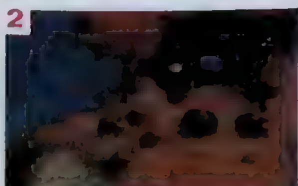
Hur många personer arbetar med *Populous: TTC* och vad har de för bakgrund?
För tillfället har vi en programmerare, Matt Whitton och en konstnär, John Farmer. Innan Matt började på Bullfrog, arbetade han på Creation. John har arbetat på *Dungeon Keeper, Gene Wars* och SNES *Theme Park.*

Varför skulle någon bry sig om ert spel?
Helt enkelt därför att Populous: TTC är det första spelet i sin genre till PlayStation och dessutom förbaskat bra.

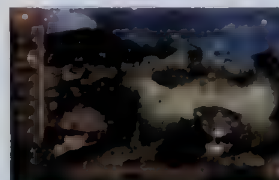
Berätta en hemlighet om spelet.
Shaman (en kvinna) har varit en man...

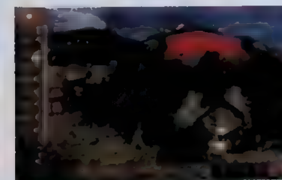


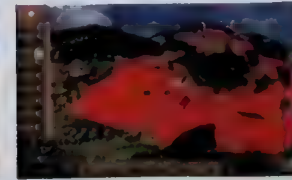




[1] Man kan kanske tycka att det ter sig självklart att undvika glödande lava. [2] Ett av många perspektiv.







Det är ingen särskilt bra idé att bygga sin by på en sovande vulkan. Glädjande nog är *Populous: The Third Coming* fullt av värsta tänkbara naturkatastrofer.

Nagano Winter Olympics '98

Nu kommer *Track & Field* tillbaka i en ny och snöklädd skepnad. Vem trycker fortast på knapparna den här gången?









[1] Här kan det kännas en aning nervöst. [2] Det är alltid bäst att invänta bra vindförhållanden. [3, 4] De verkliga tävlingsbanorna har studerats så att spelet ska bli så trovärdigt som möjligt.

När Konami för länge sedan släppte sitt banbrytande arkadspel *Hyper Sports* visste de kanske inte själva att de egentligen förklarat krig mot världens arkadmaskiner. Genast började spelfantaster överallt attackera arkadhallarna med sina hysteriskt snabbtryckande fingrar och joystick-vickande nävar, och slaget är inte över ännu.

Tvärtom har kriget sedan dess funnit sin väg in i hemmen, med mången handkontroll söndersliten efter otaliga turneringar i *California Games*, *Track & Field* och Epyx klassiska *Summer* och *Winter Games*. All denna ödeläggelse av knappförsedd hårdvara bevisar dock det faktum att dessa sportspel blivit omåttligt populära.

Konami har legat långt fram i utvecklingen ända sedan de släppte sitt första sportspel. Deras koncept har anpassats till flera olika sporter över åren, och nu har det alltså blivit OS av det hela. Konami har dock inte gjort *Nagano Winter Olympics '98* till något renodlat knapphetsarspel.

Av alla grenarna i vinter-OS har Konami satsat på att ta med bara de allra mest intressanta i sitt spel, så vi behöver inte oroa oss över att få dras med trista grenar som de långa skridskoloppen eller femmilen på skidor. I stället kan vi koncentrera oss på 13 andra grenar som innefattar allt från storslalom till snowboard i halfpipe. Varje gren har undersökts noga. Konamis programmerare har till och med besökt alla aktuella banor och arenor för att kunna få spelets miljöer så verklighetstrogna som möjligt.

I spelet är det fritt fram att arrangera grenarnas turordning efter behag. På så sätt kan de svårare grenarna spelas sist, när man redan hunnit samla ihop poäng på de lättare grenarna. En av de riktigt svåra grenarna är snowboardåkning i halfpipe, för här krävs det mycket mer än att bara trycka allt vad man orkar på knapparna. Men givetvis finns det en hel del av den varan också. I det korta skridskoloppet skall bara två knappar användas, precis som på den gamla goda tiden. I det långa skridskoloppet skall dock två ytterligare knappar användas för att justera åkarens position i kurvorna, och det blir genast svårare.

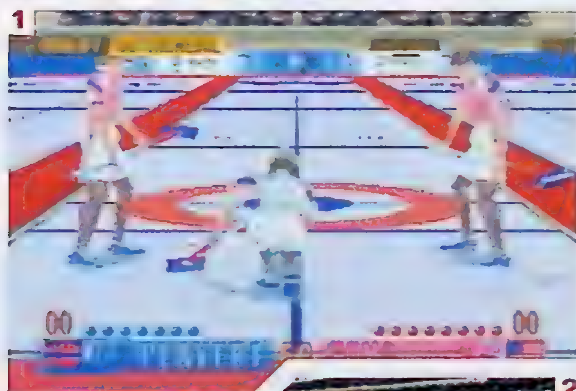
Utförsgrenarna brukar ofta vara de mest populära, i verkligheten precis som i spelen. Här får spelaren kasta sig utför branten i antingen slalom, storslalom, super G eller snowboard, men tyvärr verkar dessa grenar behöva en hel del finslipning innan spelet är klart. På väg nedför

Av alla grenarna i OS har Konami satsat på att ta med bara de allra mest intressanta i sitt spel.

■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Konami	■ SPELTYP:	Sport



[1] Med lite träning blir curling en roande sport, trots dess stillsamma takt. [2] Skridskoåkningen är riktigt knepig. [3, 4] Utförsåkningen måste bli mer fartfylld.









backen tycks skidorna som klistrade vid snön och i mål kommer man alltid först efter alla andra. Men spelutvecklarna på Konami försäkrar oss om att de jobbar på detta, och vi hoppas verkligen att de talar sanning.

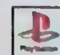
För de mer äventyrliga sportfantasterna finns grenarna fyrmannabob och rodel, de allra galnaste av vintersporter. Att åka nedför en livsfarlig isränna i en stadig bob är kanske farligt nog, men att ligga på vad som liknar en liten pulka i otroliga hastigheter är riktigt otäckt. I dessa grenar är det inte kontrollen som är tjusningen, utan bara den rena farten.

För adrenalinstinna tävlande kan det även sitta fint med ett skidhopp. Som bekant gäller det att glida nedför en till synes oändlig backe för att till sist flyga ut i den tysta luften på ett så kontrollerat sätt som möjligt. De viktiga uppgifterna i denna gren är att få rätt vinkel på uthoppet, hålla sig upprätt under flygturen och till sist landa utan att falla pladask på snön. Bland alla grenarna verkar denna bli den mest lyckade, och Konami lyckas verkligen förmedla den rena skräcken strax innan man flyger rakt ut i tomma luften på ett par tunga skidor. I hoppögonblicket ger åkaren till och med ifrån sig ett litet skrik när han viner förbi.



Den sista grenen är curling, och den blir som en välbehövlig paus mellan de andra mer fartfyllda grenarna. Fastän det kan låta lika trist som ett parti bingo så är denna gren faktiskt otroligt underhållande. Här handlar det om teknik och precision på ett helt annat sätt än i de andra grenarna, och curlingen bidrar starkt till spelets variationsrikedom.

På det hela taget verkar *Nagano Winter Olympics '98* alltså bli ett riktigt underhållande spel med alla de grenar man kan önska sig. Det enda orosmolnet är grafiken, vars kvalitet varierar mycket mellan de olika grenarna. I skidhoppet ser allting bra ut, men vid utförsåkningen på skidor eller snowboard behövs rejäla förbättringar. Det är inget fel på detaljrikedom eller animation, men det saknas som sagt en hel del fartkänsla. Om bara utförsgrenarna slipas till och får sina välbehövliga fartinjektioner så kan *Nagano Winter Olympics '98* bli ett riktigt bra spel, så det är bara att hålla tummarna.







Alla sportutövarna rör sig på ett mycket övertygande sätt. Det är nästan som att se på TV.

Bushido Blade

Har du precis **hämtat dig från** ***Final Fantasy VII*** är det bäst att du hukar dig.
Square är tillbaka med ett brutalt 3D-beat 'em up **som inte låter någon ens kippa efter andan.**

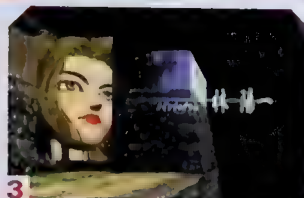
Först några saker som *Bushido Blade* inte har – livmätare, tidsbegränsningar och snäva ringar man inte får gå utanför. Sedan kan vi nämna några saker som *Bushido Blade* har – ninjor som hugger varandra med stora svärd, ninjor som slår varandra med hammare och jodå, ninjor som försöker sticka varandra med smala svärd på väldigt obekväma ställen. Visst är det här ännu ett i raden av PlayStation-beat 'em ups, men de flesta som har haft lyckan att se den japanska versionen av *Bushido Blade* kan nog intyga att spelet innehåller bra mycket mer än de sedvanliga polygonbataljerna.

För det första används svärd i alla strider. Spelet utspelar sig i Meikkyokan, en 500 år gammal fäktningsskola. Det finns sex krigare att välja mellan: Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus, Utusemi och Kannuki. Alla dessa kan välja mellan åtta olika sorters vapen. Det finns olika svärdsvarianter, både mindre (rapier), större (nodachi) och mittemellan (katana). Dessutom finns svärd i olika viktklasser där broad-sword är det tyngsta. Vare sig du väljer snabbheten hos en katana eller det mer burdusa dunkandet hos den mindre svärdslika sledgehammer kan du vara säker på att du kommer att kunna skada din motståndare ordentligt bara du är skicklig nog. Och vi talar om skada med ett stort S. *Bushido Blade* är ett av de absolut mest våldsamma beat 'em up-spel som någonsin gjorts för PlayStation. Blodet sprutar ur olika halspulsådror mest hela tiden och med tanke på att det går bra att fortsätta hugga och karva trots att en motståndare redan fallit är det inte undra på att färgen på vattnet i Avrättarens vik är röd.

Man kan då fråga sig - handlar det om realism eller omotiverat, spekulativt våld? Det går att argumentera för bägge dessa ytterligheter men i slutändan tynger vågskålen ner på den realistiska sidan. Finessen med *Bushido Blade* är just den att det saknar tidsgränser, livsmätare och instängda miljöer som begränsar stridandet. Känner du dig lite vek och vill springa iväg från det hela är det bara att göra det. Iväg med dig bara. Känner du dig på sluttampen men tror dig ändå ha ett sista farligt hugg kvar inombords? Hugg nu – du kanske vinner. Det är nämligen så att vinst eller förlust i *Bushido Blade* avgörs av ett enda hugg. Inga speciella blixteffekter, inga magiska tillfrisknanden, inga gömda power-



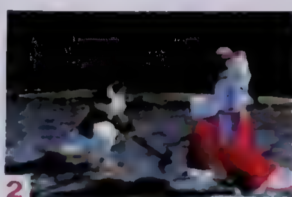




[1] En sann ninja skulle aldrig drömma om att hugga en fallen fiende. Men i verkligheten... [2] Och så glassar vi lite. [3] Mikkado verkar väl trevlig, men akta dig om hon har en katana i handen. Hon är stygg...

> Visst är det här ännu ett i raden av PlayStation-beat 'em ups, men spelet innehåller bra mycket mer än de sedvanliga polygonbataljerna.





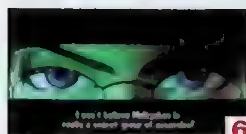


Från Story Mode: Kannuki (vänster) ser hotfull ut med sin slägga [1] och kastar sig framåt [2] för att sedan tyvärr bli huggen av Black Lotus. [3] Aj!

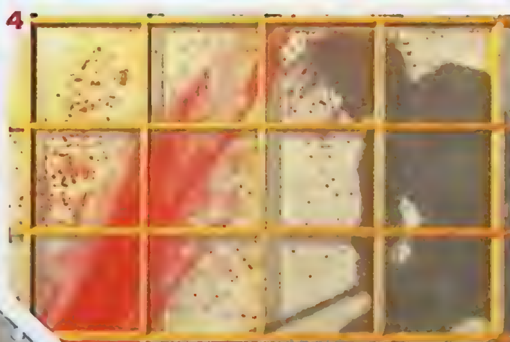
■ UTGIVARE:	Sony	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Square	■ SPELTYP:	Beat 'em up







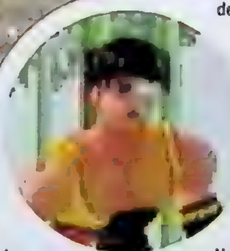






[1] Och här får du. [2] Från det häftiga POV Mode. [3] "Jag kan inte tro att jag slog dig." – Tatsumi tvingas strida mot sina kamrater i Story mode. [4] Från öppningssekvensen om den förrädiska Kagegruppen. [5] "Åh, ta mig till havet..." och den härliga Avrättarens vik. [6] Smalnande ögon betyder att något obehagligt är i faggorna.

Strider kan ta tre sekunder eller tre minuter och även om det kan ta ett visst tag att vänja sig vid detta nya sätt att spela är det värt mödan i längden.



ups. Får du en kniv i ansiktet ramlar du ihop och har förlorat. Det låter och är rått. Strider kan ta tre sekunder eller tre minuter och även om det kan ta ett visst tag att vänja sig vid detta nya sätt att spela är det värt mödan i längden. *Bushido Blade* är bättre än det mesta i genren eftersom det kräver ett lika skärpt taktiskt tänkande som ditt vapen är skarpt.

Annat som får oss att ta fram superlativen är det tuffa soundtracket som slamrar någonstans mittemellan drum 'n' bass och heavy metal plus en hel del olika bakgrundsljud till de åtta olika interaktiva stridsmiljöerna. I dessa miljöer går det bland annat att hugga ner den tjocka bambun som kan vara i vägen, och springer du längs stranden i Avrättarens vik lämnar du efter dig fotspår i sanden. Det allra bästa med Bushido Blade får sägas vara de sex olika valmöjligheter som finns. Dels finns det de mer traditionella tränings- och tvåspelaroptionerna. Sedan finns den så kallade POV Mode som påminner om Tekkens wireframe-fusk. Slash Mode går ut på att man hugger sig igenom en korridor full av ninjas tills man inte orkar längre. Mest imponerande av alla olika val är dock Story Mode som varierar lite beroende på vilken krigare man väljer. Denne krigare upptäcker att det finns en dold lönnmördargrupp inom Meikkyokanskolan som kallas Kage. När man försöker fly uppenbarar sig en del styggingar som inte vill att man ska lämna festen, däribland en rackare som bestämt sig för att använda en pistol istället för svärd mot din ynkliga katana...

Med Squares kvalitetsstämpel lär *Bushido Blade* bli en lika stor succé här som i Japan. Det kommer att bli populärt hos de flesta, från de som vill ha mer Zenmysticism till PlayStation, till de som inte kan få nog av grisiga våldsscener. Kan man bara undvika det nästan väntade ramaskriet från Hem och Skola lär *Bushido Blade* framförallt gå hem hos alla som uppskattar ett riktigt bra spel.







Tasumi [vänster] och den ljuvliga Red Dragon [höger] gör upp vid Yahiro Road. Hennes svärd är större. [1] Hans förlust är värre [2].

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: SCEE ■ SPELTYP: Spice Girls-simulator

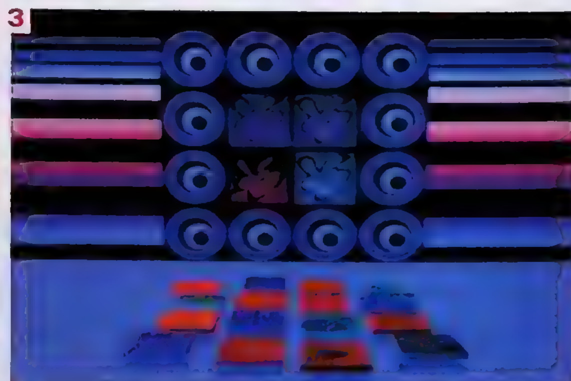
Spice World

De finns på CD, tidningsomslag, affischer, kalendrar... till och med på tuggummipaket. Nu finns Spice Girls även på PlayStation. En dröm som går i uppfyllelse eller en hemsk mardröm?

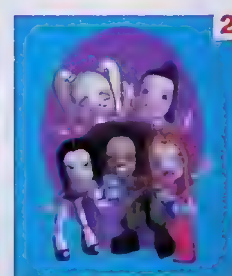




[1] Att ständigt konfronteras med en hord av paparazzis är något som man får vänja sig vid om man är en Spice Girl. [2] Scarey, Sporty, Dozy, Mick och Titch. [3] Man kan vara koreograf i danssektionen.







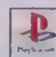
[1] Sony tror att Spice Girls-spelet kommer att vidga intresset för PlayStation användarkategori. [2] I slutändan är det Spice Girls och deras stab som bestämmer vad som skall få finnas i spelet.

Spice Girls har spanat in sig på PlayStation. Efter att ha avverkat allt från Pepsi Max till kläder, är nu siktet inställt på TV-spelsmarknaden. Men det är fråga om någon uppgörelse mellan dem och Oasis om titeln som Englands största popgrupp. Projektets Mick Sawyer förklarar att det egentligen inte är ett riktigt spel, utan snarare är en kombination av presentation, dokumentation och utmaning. Man kan mixa om en Spice Girls-låt, öva Spice Girls-dans och kombinera detta i ett TV-framträdande. Dokumentationen låter spelaren ta del av olika händelser i Spice-flickornas liv. Detta innebär film, videos, live-framträdanden, TV samt animerade fans som ställer frågor.

Ett lätt sätt att tjäna mycket pengar eller ett ärligt försök att vidga användarkategorin för Sonys konsol? Det återstår att se. Men en sak är i alla fall säker, programmerarna har knappast legat på sofflocket. I *Spice World* kommer fansen att få se sådant som de tidigare aldrig sett.

– Det mesta intervjumaterialet är exklusivt för PlayStation, säger Mick och fortsätter. – Vi spelade in en egen intervju med dem i Cannes i början av oktober, under deras repetitioner inför konserterna i Istanbul. Skivan innehåller dessutom intervjumaterial som spelats in av deras egen stab, foto från repetitioner och inspelningar samt ett live-framträdande från filmfestivalen i Cannes. Det mesta av materialet har aldrig visats tidigare.

Dessutom har konstnären Jason Millson arbetat med karikatyrer på flickorna, men det kommer i slutändan att vara Spice Girls och deras stab som bestämmer vad som ska finnas på skivan.



UTGIVARE:	Electronic Arts	DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
UTVECKLARE:	ASC Games	SPELTYP:	Shoot 'em up

One

Vi har inte direkt **blivit bortskämda** med riktigt **bra shoot 'em up-spel** till PlayStation, men det kanske blir ändring på det i och med **denna lovande nykomling...**

One är ett scrollande shoot 'em up i vilket man är en lynnig hjälte som har vaknat mitt i en hemsk mardröm. Han är fångad i en underlig och våldsam miljö och håller på att få ett vredesutbrott. Ena armen saknas och i stället finns där en stor pistol.

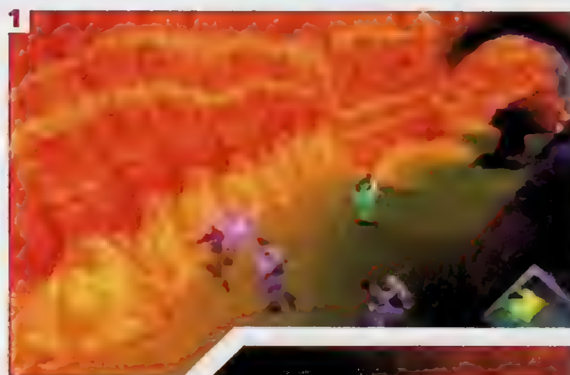
För att ta reda på vart armen har tagit vägen, måste man skynda sig att skjuta allt som kommer i ens väg. Spelet påminner en hel del om *Super Probotector*, det snabba shoot 'em up-spelet till SNES. Det finns även vissa likheter med *Loaded*. Till *Ones* favör talar att båda dessa spel blev succéer.

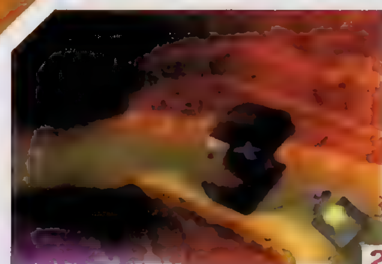
One scrollar dock inte bara från vänster till höger. Även om spelet strikt följer olika banor, varierar spelområdet och det ger en känsla av ett 360-graders-fält. Visserligen springer man från höger till vänster i spelets början, men snart ändras vinkeln och man börjar springa mot skärmen och sedan iväg från den.

En annan av spelets spännande aspekter på detta tidiga stadium, är att det verkar ha ett stort spelområde som är proppat med utmaningar. Det finns mer än tio banor, varje med sin speciella grafik och det finns en hel del bossar att ta kål på.

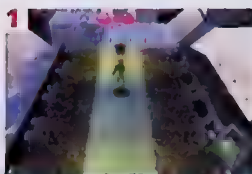
Det är alldeles för tidigt för att säga om One kommer att leva upp till sin potential och ge oss det ultimata shoot 'em up-spelet. Det krävs mer arbete på svårighetsgraden, vilken för närvarande endast verkar innehålla Easy Mode. Vidare är det lite svårt att förstå i vilken riktning man ska springa och det skulle inte skada med lite bättre kontroll över hoppen. One är dock, trots sina nuvarande brister, ett spel att hålla ögonen på...



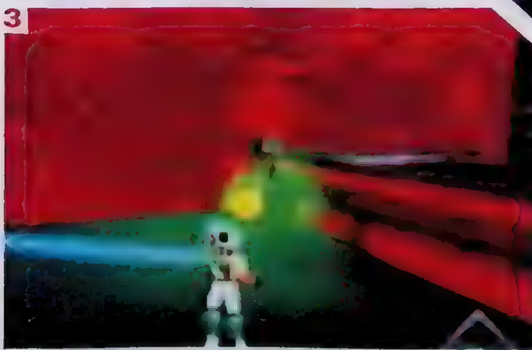




[1] Varje bana har sin egen karaktär. Här är en bergsbana i öknen.
[2] Kommer detta spel att bli lika bra som *Rush 'n Attack* var på sin tid?







[1] Det finns problem som inte kan lösas med våld. [2, 3] Å andra sidan kan man ju alltid försöka med att skjuta allt som rör sig.

Gex: Enter The Gecko

3D-miljöer, förbluffande grafik, en kvick och akrobatisk ödla...

Kan BMG:s krälande plattformsspel bli en **PlayStation-revolution?**

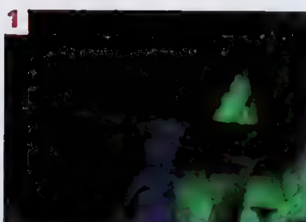
De spelare som varit med ett tag kommer att tänka på ett väldigt tidigt PlayStation-spel där huvudpersonen sögs in till TV-världen för att bekämpa den elake REZ. Efter att ha tvålat till skurken återvände Gex hem för att få lite lugn och ro. För några år sedan rekryterades han av en hemlig organisation, Black Ops, för att återvända till TV-världen och återigen slåss mot sin ärkefiende i syfte att rädda TV-världens kanaler. Vi har nöjet att presentera *Gex: Enter The Gecko*. Den största förändringen är övergången från 2D till 3D. De flesta plattformsspel som konverteras brukar inte lyckas med att skapa ett riktigt tredimensionellt perspektiv. Gex spel är dock inte som de flesta andra. Han behärskar och utnyttjar den extra dimensionen överraskande bra.

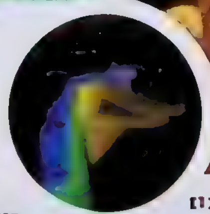


Sony har försökt, men haft problem med, att få fram en galjonsfigur till PlayStation som motsvarar Nintendos mustaschprydde rörmokare och Segas snabba igelkott. Först kom den förskräcklig polygonmannen. Han följdes upp av den ganska respektabla Crash Bandicoot, men Sony har fortfarande inte producerat någon figur som etsat sig fast på våra näthinnor. Kan Gex bli denna? Först statistik: Som figur består Gex av tvåhundrafemtio polygoner och oavsett från vilken vinkel man ser honom är han solid som ett berg. Detta är tack vare Crystals nya system att bygga polygonerna på ett skelettliknande nätverk, vilket eliminerar problemet med att modellen går upp under animationen, och besparar oss från irriterande vita streck. En annan avancerad grafikteknik är ett ganska imponerande trick som kallas Real Time Collision Technology. I stället för att ödlan studsar ifrån saker som han går på, böjer sig hans kropp precis så som den skulle ha gjort på riktigt. Lägg sedan till ett system som möjliggör en mängd olika ansiktsuttryck och PlayStation kan ha fått sin egen Mario.

Men var är det egentligen som Gex gör? Tack vare alla de rutiner som utvecklats är han en mångkunnig ödla som trivs alldeles utmärkt både på land och i vatten. Han har över hundra rörelser, allt från vanlig gång, löpning och traditionella hopp till mer ovanliga kung fu-slag, utskjutande tunga och en stor studs. Gex har en enorm garderob och rättar klädseln efter varje bana. Om han utforskar den Bruce Lee-inspirerade banan har han på sig en karatedräkt men om han ska knata runt bland stjärnorna på Space Wars-banan tar han på sig en Stormtrupps-liknande uniform. Den kanske häftigaste attiraljen är nog

1





2



[1] Spelets kamerasystem tillåter en att till fullo ta del av de häftiga miljöerna. [2] Bakom dinosauriebenen gömmer sig en värdefull power-up.

När man använder kamerasystemet bör man se sig om i rummen innan man börjar röra sig i dem. Man får inte bara en bra blick över området, man märker även att det saknas glapp där strukturen möts

■ UTGIVARE:	BMG Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	BMG/IQ Media
■ UTVECKLARE:	Crystal Dynamics	■ SPELTYP:	Plattform



[1] En annan fantastisk synvinkel. [2] Om Gex springer igenom den gröna ringen dubblas hans hoppförmåga och han kan nå väldigt höga avsatser. [3] På den förhistoriska banan finns en spektakulär lavaflod. [4] Den är också full av små löjliga dinosaurer som man enkelt läxar upp genom en snärt med svansen.

Crystal Dynamics kan verkligen konsten att göra grafik. Gex äventyr innehåller några av de snyggaste banorna som någonsin gjorts till PlayStation

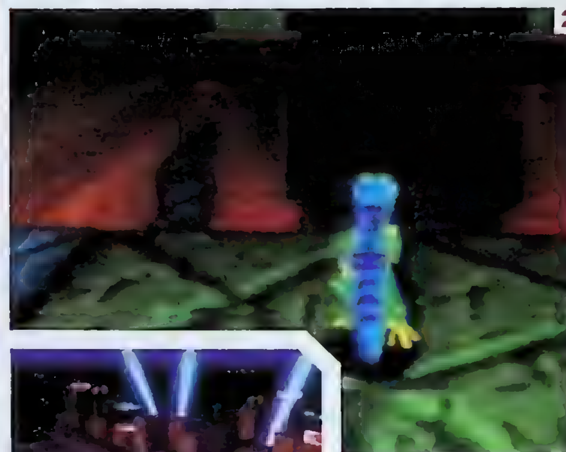


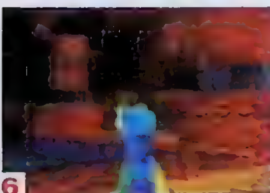
ändå hans sugfötter. Om Gex kommer till en lagom hal vägg, står han stadigt och väntar så länge man önskar. Detta gör hopplösa återvändsgränder till lysande tillfällen att ströva omkring och utforska, vilket man verkligen vill.

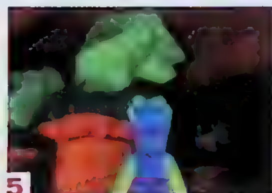
Crystal Dynamics kan verkligen konsten att göra grafik. Gex äventyr innehåller några av de snyggaste banorna som någonsin gjorts till PlayStation. Precis som andra Mario-efterbildningar är spelets färgpalett full av ljusa nyanser. Detta gör att grafiken blir ren och känns väldigt tecknad. Men till skillnad från andra plattformsspel till PlayStation har det här spelet inte drabbats av några skarvar, trots att Crystal Dynamics proppat det så fullt som det bara går.

Till exempel: När man använder kamerasystemet bör man





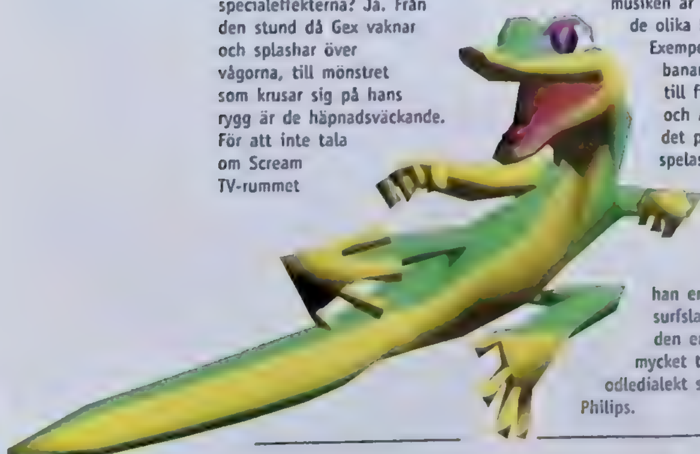






[1] Gex som Stormtrooper. Om man tittar noga ser man honom blinka. [2] Aztec-rummet är troligen det klurigaste. [3] Bossbanorna dyker upp under spelets gång. Här möter Gex den mäktige Gexzilla. [4] Märkligt nog dör man inte om man trillar ner i lavafloden.
[5, 6] Varje struktur går smidigt över i en annan. På såvis har vi besparats de frustrerande vita sträcken från andra välkända tredimensionella plattformsspel.

Gex töntiga surfslang från originalet har ersatts med en mycket trevligare ödledialekt



se sig om i rummen innan man börjar röra sig i dem. Man får inte bara en bra överblick av området, man märker även att det saknas glapp där strukturerna möts. Om grafiken sedd i sin helhet förbättrats, gäller då detta även specialeffekterna? Ja. Från den stund då Gex vaknar och splashar över vågorna, till mönstret som krusar sig på hans rygg är de häpnadsväckande. För att inte tala om Scream TV-rummet på skräckbanan som går upp och ner på en flytande platå med de smidigaste animationerna som går att få på TV. Så bra.

Även om ljudet inte är lika bra som musiken är det inte dåligt. Vissa ljudeffekter kan vara påfrestande men musiken är väl anpassad till de olika banorna. Exempelvis för skräckbanans musik tankarna till filmer som *Psycho* och *Halloween* medan det på kung fu-banan spelas kinesisk musik.

Det häftigaste är nog ändå Gex kommentarer. I originalet pratade han en ganska töntig surfslang, men nu har den ersatts med en mycket trevligare ödledialekt som gjorts av Leslie Philips.

Själva spelet utspelar sig på tolv banor, med fem undernivåer på varje. Som man kanske kan förvänta sig av ett spel som har baserats på TV, har Crystal Dynamics låtit sig inspireras av nästan alla populära genrer. Detta inkluderar science fiction, tecknat och förhistoriskt. Men detta innebär inte att spelet är speciellt likt *Spot Goes To Hollywood*. Om man frågar vem som helst på BMG, kommer han att göra allt för att övertyga en om att det påminner mer om *Tomb Raider*-stilen. *Gex: Enter The Gecko* är, utan något tvivel, ett tredimensionellt plattformsspel, men det ser onekligen ut att vara det bästa som gjorts.

Eftersom spelet ännu inte är helt färdigt, finns det inte så mycket mer som vi kan berätta om det. Men om några månader kan det bli en av vårens största händelser till PlayStation. Julen är slut. Det är dags att börja spara...

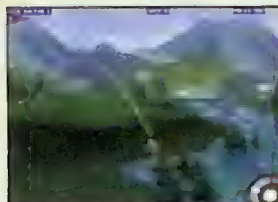


actua SPORTS SERIES



"It's the finest golf game you can buy. Again."
PLAYSTATION POWER 9/10

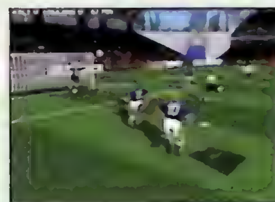
"The definitive golf sim."
COMPUTER & VIDEO GAMES 4/5

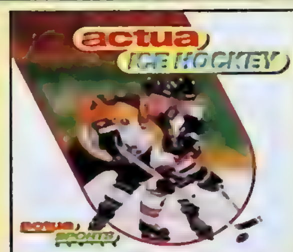






90%	PC GAMER
90%	ULTIMATE PC
91%	TOTAL PLAYSTATION
93%	PLAYSTATION PLUS
5/5	PC GAMING WORLD
9/10	PLAYSTATION POWER
8/10	PC REVIEW
6/6	PC GUIDE





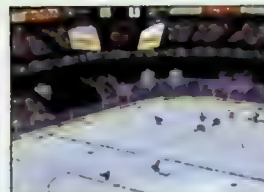


COMING SOON

"It looks smashin"
OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

THE OFFICIAL ICE HOCKEY GAME OF THE 1998 WINTER OLYMPIC GAMES



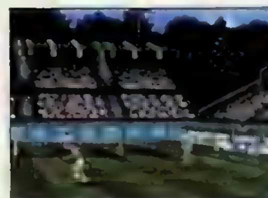




COMING SOON

"Could be the tennis sim so far"
OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

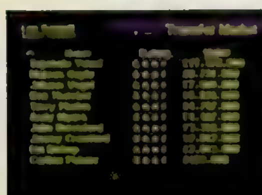






COMING SOON

"Is as close to real soccer management action as you can get"









"PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

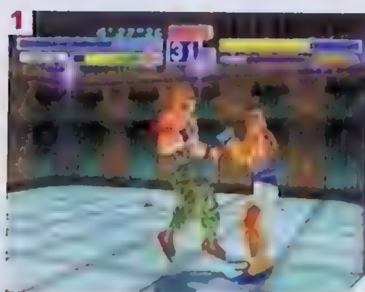
Distribution till återförsäljare:
Funsoft Sweden AB, Tel 08-760 02 40, Fax 08-760 63 44, www.funsoft.se

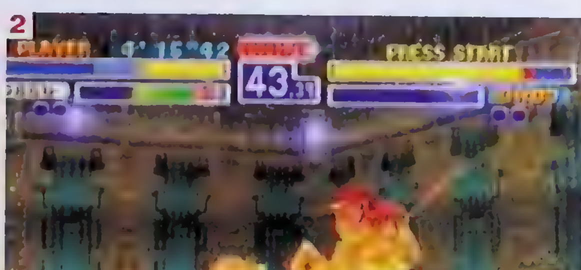
REAL SPORTS GAMES FOR REAL SPORTS FANS



Bloody Roar

Odjuret är tillbaka. Det finns säkert de som redan läst om Hudson Softs **morrande beat 'em up,** men nu har det **ändrat namn** till *Bloody Roar*.









[1, 2] De japanska utvecklarna på Raizing är stora fans av den första tvådimensionella versionen av *Street Fighter*. De har försökt att införliva samma känsla i *Bloody Roar*. [3] Rave Mode är femtio procent snabbare än den vanliga. [4] Är det bättre än *Tekken*?

De som läser Super PLAY varje månad har kanske noterat ett spel med titeln *Beast*. Det är ett tredimensionellt beat 'em up som ska vara färdigt inom kort. Detta spel har dock nyligen döpts om till *Bloody Roar*. Det är därmed ett av de få PlayStation-spel som har ett svärord i titeln. För närvarande kodas det i Japan av Raizing, en grupp som arbetar ihop med Hudson Soft. Arbetet med *Bloody Roar* har pågått i ungefär tjugo månader och killarna från Virgin tror att de har lyckats att få fram ett spel som kommer att stå sig bra mot andra i sin genre. Vi har talat med spelets engelska producent Tony Hinds för att få veta lite mer. Trots att det finns många spel av den här typen till PlayStation, är *Tekken* och *Tekken 2* de enda som håller riktig elitklass. *Bloody Roar* är lika bra och påminner i viss mån om *Virtua Fighter* och *Tekken*. Varje

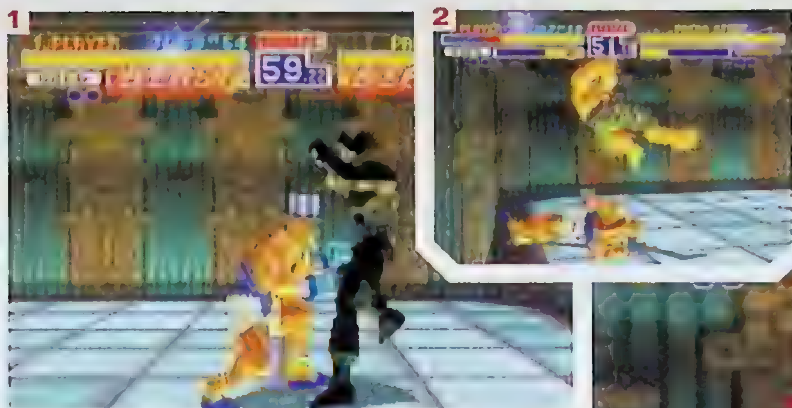




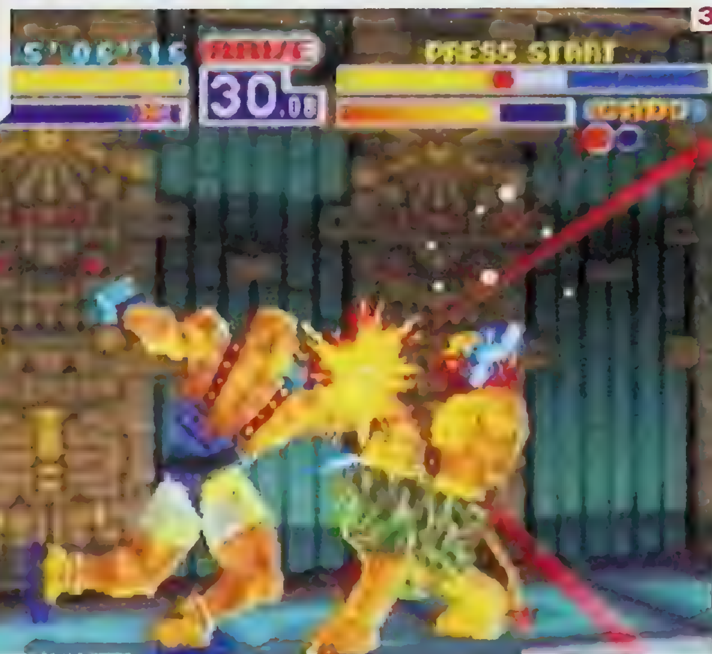
Varje karaktär behärskar en mängd olika rörelser.

"*Bloody Roar* påminner i viss mån om *Virtua Fighter* och *Tekken*. Varje karaktär har sin egen teknik och stil, animationen är smidig och kontrollen är bra. Spelet är lätt att sätta sig in i för nybörjare, men räcker samtidigt länge eftersom det finns en hel del gömda hemligheter."

■ UTGIVARE:	Virgin Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Hudson Soft	■ SPELTYP:	Beat 'em up



[1] Exempel på kampmiljöer är kärnkraftverket, Järnverket, Sydamerika, Sunset Bridge och Colossoum. [2] Var och en av de åtta karaktärerna kan förvandlas till djur som återspeglar personernas vilda sida. Ungefär som Doktor Jekyll och Mister Hyde. [3] Den kinesiska kampsportsexperten förvandlas till en tiger... [4] ...och sedan blir det inte roligt för den som står i hans väg.







karaktär har sin egen teknik och stil, animationen är smidig och kontrollen är bra. Spelet är lätt att sätta sig in i för nybörjare, men räcker samtidigt länge eftersom det finns en hel del gömda hemligheter.

Men denna beskrivning skulle väl även passa in på spel som *Soul Blade* och *Street Fighter EX Plus Alpha*? Kanske är det faktumet att varje karaktär kan förvandla sig till ett odjur som gör spelet speciellt? Tony förklarar:

Varelserna var det första Raizing gjorde, människorna tillkom efter det. Exempelvis är tigern en symbol för styrka och vildsinthet och de tyckte att det idealiska komplementet till detta vore en kinesisk kampsportsexpert som utstrålade lugn och kontrollerade sin aggression. Gruppen ville återspegla de olika karaktärernas själar. Kaninen blev följaktligen en liten kvinna. Mäktiga och snygga specialrörelser och förvandlingen från människa till djur innebär till och med en ökning av antalet rörelser.

Bloody Roar har den sedvanliga floran av karaktärer, platser och rörelser och Raizing har dessutom lagt till något extra som kallas Rave Mode. Detta ökar kampernas hastighet med femtio procent, något som Tony gärna berättar mer om: Rave Mode ger spelaren en supersnabb laddning av turborörelser, nackdelen med detta är dock att odjursenergin snabbt reduceras. Det är det bästa sättet att besegra en moståndare med lite energi, eftersom attackerna är så snabba att de är svåra att blockera eller undvika. Man kan starta Rave Mode när som helst men den räcker bara så länge som det finns energi i Beast Mode.

Bloody Roar påminner definitivt mer om *Street Fighter* än *Tekken* och även om det inte riktigt är lika snyggt som det senare är antalet rörelser imponerande.



Bloody Roar har den sedvanliga floran av karaktärer, platser och rörelser och Raizing har dessutom lagt till något extra som kallas Rave Mode.







[1] Många känner säker till Hudson Soft som bildades 1993 och bland annat har producerat den klassiska Bomberman-serien. *Bloody Roar* är deras PlayStation-debut. Så här ser deras dörrmatta ut. [2] Programmerarna på Raizing. [3] Programmerarna på Raizing i sitt konferensrum.

GT Interactive

Sju nya spel

Förra året släppte GT Interactive de två stora titlarna *Duke Nukem* och *Oddworld*, men under 1998 blir det betydligt fler spel. **Kan det bli för mycket av det goda?**

MK Mythology

Speltyp: Beat 'em up
Utvecklare: Midway
Antal spelare: 1

I stället för att släppa ännu en kopia på sitt tradiga gamla *Mortal Kombat* har Midway tänkt till lite och givit sin gamla spelidé ett välbehövligt fantasitillskott. Resultatet är märkligt nog ganska likt *Kung Fu Fighter*, ett av de första beat 'em up-spel som gjorts. I detta nya spel blandas den gamla *Mortal Kombat*-idén med ett tvådimensionellt RPG-upplägg.

Huvudpersonen är Sub Zero, känd från *Mortal Kombat*. Precis som i de gamla spelen är han en hemlighetsfull lönnmördare med en förkärlek för frusna fiender. Och nu är han ute efter de andra karaktärerna från Mortal Kombat-spelen.

Då och då kommer Sub Zero till en lykta, där han kan öppna en hemlig valmeny. I den kan han till exempel välja mellan att förbättra sin hälsa med örter eller att lära sig nya attacker med hjälp av sin magibok. Det är en ganska bra idé som ger ovana spelare en chans att lära sig de klassiska Mortal Kombat-attackerna på allvar, eftersom spelaren här guidas genom de olika knappkombinationerna. Vi återkommer med en full recension i nästa nummer.

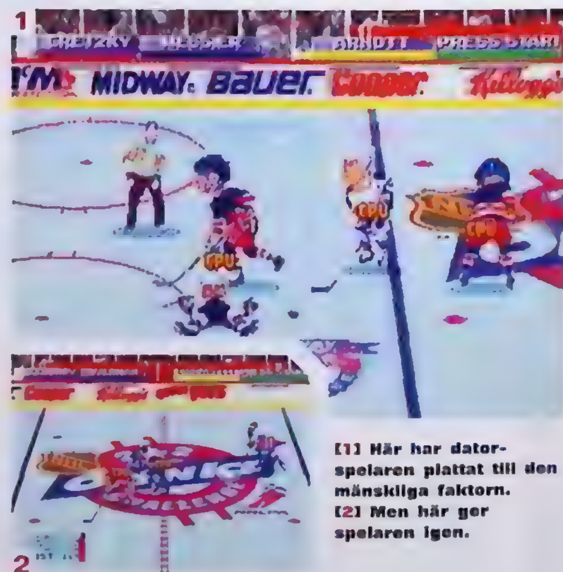


[1] Sub Zero kan paralysera sina motståndare på en mängd olika sätt. [2] Blodet sprutar som vanligt.

NHL Open Ice

Speltyp: Sport
Utvecklare: Midway
Antal spelare: 1-4

Folket på Midway har alltid haft sitt eget sätt att hantera sport, de har nämligen alltid parodierat den. Det har dock visat sig vara ett vinnande recept, så därför fortsätter de år ut och år in. I *NHL Open Ice* har man bantat ned lagen till två personer och givit spelarna ett knasigt utseende. En förolämpning mot seriös ishockey, men ett utmärkt alternativ för den som bara vill ha lite kul. Midways senaste hockeyspel är enkelt och fullt med humor, och dessutom har det kvar en god portion av arkadversionens känsla.



[1] Här har datorspelaren plattat till den mänskliga faktorn. [2] Men här ger spelaren igen.

Tack vare den officiella licensen har *NHL Open Ice* med alla de riktiga lagen från Stanley Cup, komplett med spelare som Wayne Gretzky och Mario Lemieux, och lag som Detroit Red Wings och New York Rangers. Detta plus en mycket enkel spelkontroll har gjort NHL Open Ice till en riktig hit i USA. Här finns bara tre knappar att använda; turbo, pass och skott. Kanske blir det simpla spelet lika populärt på vår sida av Atlanten?

Critical Depht

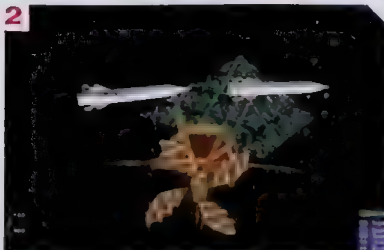
Speltyp: Shoot 'em up
Utvecklare: Singletrack
Antal spelare: 1-2

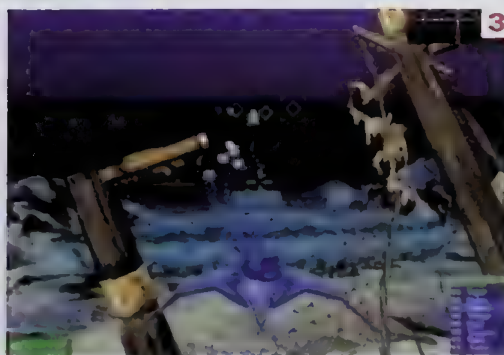
När de tolv attackfarkosterna på ett mystiskt sätt började sjunka ned mot havsbotten var världens forskare säkra på att det snart skulle komma en fasansfull invasion från yttre rymden. Det enda sättet att rädda Jorden från den kommande attacken var att leta upp dessa farkoster och förinta dem. Givetvis är det här som spelaren kommer in.

Som ensam spelare hamnar man mitt i den här hiskeliga historien, men med en motspelare kan man i stället ägna sig åt lite privat krigföring. Givetvis kan man även samarbeta med varandra, men vad kan väl vara roligare än att spränga sin egen kompis med något smaskigt kärnvapen? Spelarna kan utkämpa sin strid i tio olika miljöer, med tolv olika attackfordon som varierar från högteknologiska CIA-ubåtar till gamla ryska rosthögar med trasig propeller.

På de olika banorna kan spelaren plocka upp en mängd olika vapen, allt från vanliga torpeder till mer avancerade målsökande missiler. När en av dessa missiler avfyrats ändras perspektivet så att anfallaren själv kan styra sitt vapen mot mål. *Critical Depth* kommer snart att finnas i butikerna, så nästa månad går vi upp till periskopdjup och tar en ordentlig titt på spelet.







[1] Här gäller det att vara försiktig så att inte jätteubåten blir argsint. [2] Här döljer sig en hel stad under ytan. [3] Listan nere till höger talar om vilka vapen spelaren har till förfogande.









[1, 2] Rampage är ett gammaldags spel; det finns ingen handling, men oändligt mycket underhållning. [3, 4] Allt från höghus på Manhattan till Bayerns sirliga slott ska krossas.

Rampage World

Speltyp: Action
Utvecklare: Atari
Antal spelare: 1-3

Glöm allt vad intelligent problemlösning eller spännande utforskning heter. I *Rampage World Tour* gäller det bara att förstöra så många byggnader som möjligt i så många städer man bara kan hitta, inom en given tidsram. Enkelt, men kul.

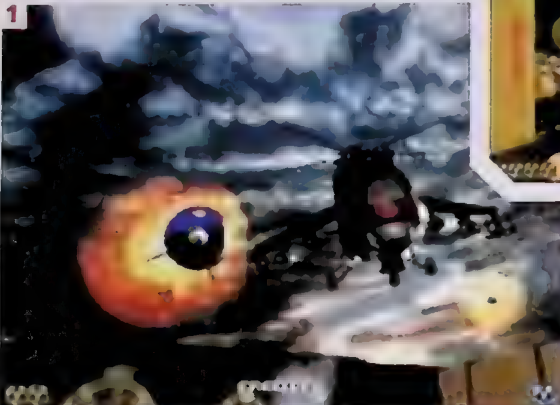
Som vanlig liten mjuk människa är det inte så lätt att krossa stora byggnader med händerna, så Atari har varit vänliga nog att låta spelaren förvandlas till ett av tre stora monster. Jätteödlan Lizzy, supergorillan George och varulven Ralph kan slå sönder vad som helst, och dessutom bråka lite med varandra emellanåt.

Rampage World Tour innehåller hela 130 städer och 14 bonusbanor att krossa med bara händerna, och dessutom en del andra valmöjligheter. Skulle det komma några jobbiga små människor och tjafsa så är det bara att sparka bort dem, eller äta dem, om det skulle kurra i magen. I det här spelet gör man som man vill, och det låter väl roligt?

GT Interactive

Sju nya spel

[1] Att skjuta på helikoptern hjälper inte, pricka missilen först i stället. [2] Äger man en sådan bil skall man skjutas. [3] Solbriller, getskägg och linne, fy då. Gör honom en tjänst och skjut!







Maximum Force

Speltyp: Shoot 'em up
Utvecklare: Atari
Antal spelare: 1-2

För bara ett år sedan fanns det inte många spel som var kompatibla med PlayStations ljuspistol, förutom den underbara andra delen av *Die Hard Trilogy* eller det svårfunna *Lethal Enforcers*. Sedan dess har arkadsuccén *Time Crisis* lyckats öka intresset för dylika spel, och en hel dröse titlar har dykt upp; *Judge Dredd*, *Area 51*, och nu *Maximum Force*.

Detta är Ataris andra försök att göra ett spel till ljuspistolen, och de har använt samma grundidé som i sitt första spel, *Area 51*. Med jämna mellanrum dyker animerade figurer upp mot spelets renderade bakgrunder och i dessa bakgrunder gömmer sig dolda bonusar som kan uppdagas genom att olika objekt skjuts sönder. De kan innehålla allt från hjälpsamma hälsoökningar till skadliga sprängladdningar, så det duger inte att skjuta på vad som helst.

Den goda idén att låta två pistoler vara inkopplade samtidigt ger spelaren möjlighet att leka Clint Eastwood alldeles själv, med en pistol i varje hand. Alternativt kan man ju alltid låta en kompis hjälpa till med pangandet.

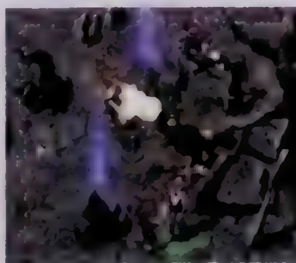
Youngblood

Speltyp: Äventyr
Utvecklare: Real-Time Associates
Antal spelare: 1-2

Från Image Comics kommer idén till detta spel. Image är väl kanske mest kända för Todd McFarlanes storsäljande *Spawn*, och *Youngblood* är ett spel i liknande anda. Detta är ett science fiction-äventyr med elva nivåers kladdig mutantslakt att ta sig igenom. Mot slutet av spelet väntar de äckliga bossarna Giger och Dr. Leviticus på sitt öde.

Youngblood skulle kunna liknas vid arkadklassikern *Commando*, fast med lite mer kött på benen. Här har man blandat upp skjutandet med det allt mer populära RPG-elementet, där karaktärerna växer i skicklighet under spelets gång, tappar hälsopoäng under strid och får reda på hemligheter genom att tala med andra. Fast *Youngblood* blir aldrig lika innehållsrikt som renodlade rollspel, utan lägger snarare tyngdpunkten på blodig action.

Med två spelare kan man välja mellan att samarbeta eller att strida mot varandra, fast som vanligt är det roligare att jaga varandra på liv och död än att kämpa sida vid sida. Men Youngblood är egentligen gjort för en spelare, som ett enklare alternativ till de mer renodlade RPG-spelen.



NBA Hangtime

Speltyp: Sport
Utvecklare: Midway
Antal spelare: 1-4

Precis som *NHL Open Ice* är *NBA Hangtime* en komisk förenkling av en känd lagsport. Här har man tagit bort stora delar av lagen och spelar matcherna två mot två.

Att spela är mycket lätt. Den som fått tag på bollen behöver bara passa den fram och tillbaka mellan sina två spelare ända tills de nått fram till motståndarnas kasse, där de sedan enkelt kan dunka bollen för två poäng. Och så håller det på.

Det som gör spelet en aning mer intressant är alla dess grafiska effekter. Allt från abnormt stora huvuden till vissa unika bonuselement finns med för att roa spelaren, och det lyckas ofta. Som till exempel när bollen faktiskt börjar brinna efter att en spelare har lyckats plocka tre kassar på raken. Det tillför inte ett smack till spelkänslan, men nog skrattar man ändå.

Det här spelets storebror heter *NBA Jam*, och har varit ett av världens mest populära arkadspel under de senaste fem åren. Det finns ingen anledning till att detta spel inte ska lyckas lika bra, men vi återkommer ändå med en komplett recension nästa månad.







[1] Den blå spelaren försöker ta bollen. [2] Passa killen med pannbandet och kassen är säkrad.

OS i ditt vardagsrum



Att vinter-OS i Nagano börjar vilken dag som helst har väl knappast någon kunnat undgå.

Har du inte råd eller lust att åka till Japan ger vi dig nu chansen

att uppleva de olympiska vinterspelen hemma i vardagsrummet.

Vi har tio exemplar av Konamis nya PlayStation-spel *Nagano Winter Olympics 1998*

och genom att svara på några enkla frågor kan ett av dessa spel bli ditt.

I samband med sommar-OS 1996 släppte Konami ett annat sportspel till PlayStation. Vad hette det?

1. International Karate
2. International Superstar Soccer Pro
3. International Track & Field

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 – 110 50.

Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de tio spelen. Lycka till!

Brev

❶ Kommer det att släppas några spel som baseras på Star Trek till PlayStation?
❷ Kommer Bullfrog att släppa *Theme Hospital* eller har de fortfarande problem med den japanska marknaden?
❸ När kommer *Broken Sword 2* att släppas?
DN Clash

❶ Interplay kommer att släppa ett Star Trek-spel under 1998.
❷ *Theme Hospital* har just rullat ut från operationsbordet och kommer att dyka upp i butikerna inom kort.
❸ Toppenspel. Finns redan nu ute i butikerna.

Jag har under en lång tid varit intresserad av tåg, men är besviken på att det inte finns några bra tågspel. Förra veckan köpte jag *Transport Tycoon*, men det var inte riktigt så bra som jag hade väntat mig. Vad jag vill ha är ett spel där det känns som om jag verkligen körde ett tåg – finns det ett en chans att någon speltillverkare kommer att göra ett sådant spel?
Oliver Manzaroli

Du gillar verkligen tåg, eh?!? I spelhallarna finns det ett arkadspel som heter *Densha A Go Go* och det finns även ett tut-tut-spel till PlayStation i Japan. Men chansen att något av dessa kommer att släppas i Europa är näst intill obefintlig.

Skulle ni kunna tala om för mig vilket fotbollsmanagerspel som har bäst spelvärde och som är mest värt pengarna? Jag undrar även om det finns något fotbollsspel som kombinerar management med riktiga matcher?
Jo Crawte

Det finns två stycken spel. Det ena är *Onside Soccer* och det andra *Player Manager*. De båda är tyvärr tämligen dåliga. Det smartaste är nog att vänta på Gremlins *Premiere Manager '98* som bjuder på repriser genom att använda sig av *Actua Soccer 2*-motorn. Tyvärr släpps inte spelet förrän i slutet av våren.

❶ Jag har hört att *Tekken 3* inte kommer att släppas till PlayStation – är det sant?
❷ När kommer *Red Alert* och blir det någon platinaversion av *Command & Conquer*?
Namn och adress okänd



❶ Ryktet stämmer inte. *Tekken 3* kommer att släppas i Europa våren 1998.
❷ *Red Alert* finns redan ute – se vår recension i tidningen. *Command & Conquer* kommer inom kort att ingå i den prisvärda platinum-samlingen.

❶ Vi har suktat efter att köpa *Time Crisis* när det släpps. Behöver vi en extremt stor TV för att spela och måste man stå långt ifrån skärmen för att kunna spela spelet?
❷ - Vi har även hört rykten om att *Final Fantasy VII* kräver två minneskort för att spara ett spel – är det så?
Jeffery och John Martial

❶ Du behöver inte alls en jättestor TV. G-Con 45™ fungerar alldeles utmärkt om du står ett par steg ifrån skärmen.
❷ Du behöver bara ett minneskort. Tar det slut är det bara att spara över de gamla.

I vilka spel kan man spela två stycken utan en multitap?
Ian Heeks

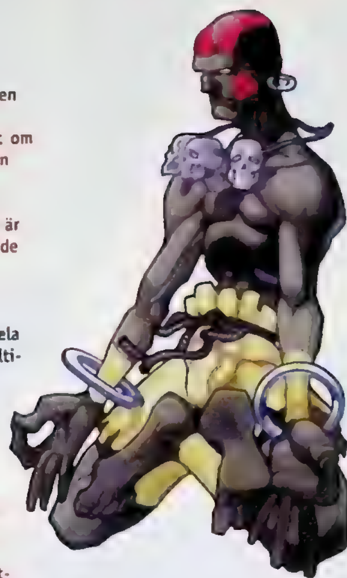
Massor och åter massor. Alla beat 'em up-spel till exempel. Och även alla sportspel. I många racingspel går det även att spela två samtidigt tack vare splitscreen.

❶ Är det värt att köpa *Formula 1 '97* om man redan äger originalet?
❷ Vilket är det bästa fotbollsmanager-spelet till PlayStation?
❸ Hur spelar man med händerna i *Adidas Power Soccer*?
Ross Banham

❶ Uppföljaren *Forumla 1 '97* är klart bäst i sin genre. Om du gillar motorsport ska du även kika på *V-Rally* och det kommande *Grand Turismo*.
❷ Vänta tills *Premiere Manager '98* kommer.
❸ Vi visste inte att det gick... Hur som helst är det att bryta mot reglerna.

❶ Jag har hört att *Wing Commander 4* är på väg att släppas till PC. Finns det någon chans att spelet kommer att släppas på PlayStation, och kommer det att vara bättre än de tidigare spelen?
❷ När kommer *Actua Soccer 2* att släppas?
❸ När kommer *Marvel Superheroes VS Street Fighter* ut? Jag har testat arkadet och fastnade direkt.
Gareth Watson







❶ Det finns en chans att spelet släpps, men du får nog vara beredd på att vänta ett par månader.
❷ Spelet finns ute sen ett bra tag.
❸ *Street Fighter* och *Marvel Superheroes* finns ute, men det lär dröja ett bra tag innan du kan köpa versusvarianten.

● Finns det PlayStation-spel där du kan spela rollen som en polis? Finns det några planer på att släppa ett sådant spel?
● Finns det några RPG, förutom *Suikoden*, som finns tillgängliga på PAL? Om så är fallet, vilket spel rekommenderar ni då?
● Och vad finns det för bra flygsimulatorer?
● Och äventyr?
Andrew Crate

❶ *Die Hard Trilogy* och *G-Police* för att nämna två. Men det finns massor av andra spel till PlayStation där du spelar rollen som en agent eller någon typ av lagens väktare.
❷ *Vandal Hearts*, *Legacy of Kain* och sist men inte minst Squares episka äventyr *Final Fantasy VII* som slår det mesta på marknaden.
❸ *Air Combat 2*, *Thunderhawk 2* och *Top Gun* är alla drägliga flygsimulatorer. Dessa spel tenderar dock att vara lite mer actionorienterade.
❹ *Tomb Raider 2*, *Broken Sword 2* och *Resident Evil* är de absolut bästa äventyrsspelen. Lite sämre men fortfarande hyggliga alternativ är *Excalibur 2525* och *Overblood*.

❶ Har testat den underbara demoversionen av *Oddworld* och undrar hur stort originalversionen av spelet egentligen är.
❷ Har ni någon aning om vad *Broken Sword 2* handlar om?
❸ Är *Street Fighter EX Plus Alpha* lika bra som de föregående spelen i serien?
Nicky Lewis

❶ *Oddworld* är ett stort spel som räcker flera timmar. Det är svårt att säga hur lång tid spelet tar att klara eftersom det beror på hur pass bra du är. Gissningsvis så tar det drygt 20-30 timmar för en lekman.
❷ Visst vet vi det! Det handlar om en uråldrig mayaprofetia som förutsäger att jorden ska gå under 2012. Som vanligt blir det amerikanen Georges uppgift att stoppa de mörka makter som försöker förverkliga spådomen.
❸ *Street Fighter EX Plus Alpha* är av mycket hög kvalitet, trots att inte Blanka finns med. Ett seriöst alternativ för de som gillar beat 'em up.

❶ Är *Grand Theft Auto* ett våldsamt spel?
❷ När kommer *Worms 2* till PlayStation?
❸ Kommer det att bli någon uppföljare på *Destruction Derby 2*?
❹ Jag gillar verkligen snowboard, men blev besviken på *Cool Boarders*. Finns det verkligen något redigt snowboard-spel därute?
Simon Attfield

❶ Ja det är ganska så våldsamt kan man väl säga.
❷ Team 17 är lite osäkra på om det går att konvertera Worms 2 till PlayStation. Det ligger dock både i Team 17:s och Sonys intresse att spelet släpps. Räkna dock med att spelet inte kommer ut i handeln förrän i slutet av året.
❸ Det är inte speciellt troligt. I alla fall inte i år.
❹ *Cool Boarders 2* är ett vettigt alternativ. Annars så finns Oceans snowboardspel *Snow Racer* som strax kommer att släppas.



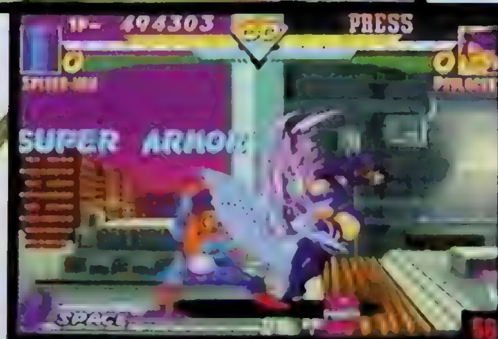
BETYGSKALAN

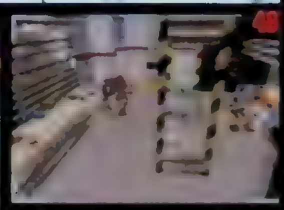
10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som [illegible] gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte [illegible] klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre [illegible]
5	Medel. Kan uppskattas men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

SpelTest









RECENSERADE









[1] Utan pengar och vapen kommer man inte långt i *Auto Destruct*. [2] Polisen jublar och vinkar när man kommer glidande över Golden Gate. [3] Städerna är både stora och detaljerade. [4] Bilen tål faktiskt ganska mycket.

Auto Destruct

Svenska PlayStation-spel är ingen direkt vanlig företeelse, men **Electronic Arts racingäventyr *Auto Destruct*** är faktiskt ett sådant. Bra är det dessutom.

Efter att ha konverterat 1995 och 1996 års versioner av *NHL* till *Elitserien* åt Electronic Arts, fick svenska Neurostone chansen att producera ett alldeles eget PlayStation-spel. Deras primära mål blev att utveckla ett spel som inte redan fanns. De gillade racing och eftersom det fanns så många traditionella bilspel fick *Auto Destruct* – som på den tiden fortfarande bar titeln *Cult Status* – bli ett lite annorlunda sådant.

Det färdiga spelet som nyligen släpptes över hela världen har av många beskrivits som en blandning mellan *Strike*-serien och *Twisted Metal*. Fast det är att göra det lite väl enkelt för sig. Visst finns det likheter mellan uppdragen i *Soviet Strike* och de i *Auto Destruct* och visst går Neurostones spel ut på att köra en bil genom en stad och sabba omgivningen, men inte alls på samma sätt som i *Twisted Metal* och dess uppföljare.
Snarare skulle man kunna säga att *Auto Destruct* liknar Psygnosis *G-Police*, fast det utspelar sig på marken på dagen istället för i luften på natten. Och så styr man ju en bil och inte en helikopter.

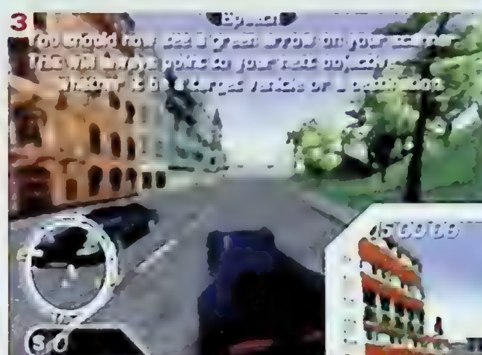
Handlingen i spelet är inte den mest originella och knappast heller det mest betydelsefulla inslaget. Även om det kan vara roligt att veta att du med din svarta Knight Rider-liknande bil jagar en fruktad terroristorganisation och alltså är på de godas sida.
Mer intressant är då hur uppdragen fungerar. I början är allting väldigt pedagogiskt upplagt och du får lära dig en sak i taget. De första uppdragen går i princip bara ut på att hitta ett vapen och skjuta ned en och annan fiende med det. Du har till en början också gott om tid på dig så att du hinner förstå dig på bilens olika funktioner, testa alla de olika kameraperspektiven och förhoppningsvis lära dig att hitta till bensinmackar och vapenförråd. Men ju fler uppdrag du klarar desto hårdare blir motståndet. Samtidigt som du får kortare och kortare tid på dig att slutföra nästa uppdrag. Lyckligtvis finns det hjälp i form av en helikopter





UTGIVARE:	Electronic Arts	DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
UTVECKLARE:	Neurostone	SPELTYP:	Actionäventyr

1


3


4


5


2


7


8

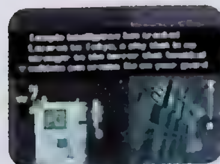

9


[1, 2] Raketerna bidrar till imponerande explosioner. [3] Med hjälp av radarn är det lättare att hitta i de gigantiska städerna. [4, 5] Det här ser precis ut som sekvenser hämtade ur *Knight Rider*. Men var gömmer sig David Hasselhoff? [6, 7] Ett sikte kan vara användbart. [8] Det sliras och sladdas mycket innan man har lärt sig kontrollen [9] För att få en bättre överblick kan man välja ett mer *Grand Theft Auto*-inspirerat perspektiv.

Lyckligtvis finns det hjälp i form av en helikopter som cirklar ovanför höghusen och spanar in fiendestyrkorna och som ibland även visar vägen.

som cirklar ovanför höghusen och spanar in fiende-styrkorna och som ibland även visar vägen.

Sammanlagt består *Auto Destruct* av 25 uppdrag av varierande slag, som alla utspelar sig i någon av de tre stora städerna (med betoning på stora). Äventyret börjar i San Francisco med sina karaktäristiska backar och fortsätter via skyskrapstäta New York till mörka men neonupplysta Tokyo. Innan du börjar irra omkring i en ny stad, i hopp om att så småningom hitta i den, får du tydliga instruktioner om vad som har hänt och vad som måste göras härnäst. Sedan är det fritt fram att börja utforska.



Rent grafiskt finns det ingenting att klaga på i *Auto Destruct*, förutom att bilen inte är den allra tuffaste. Storleken på städerna är imponerande och ändå har Neurostone lyckats få med mängder av små detaljer. Uppdragen är genomtänkta och varierande och svårighetsgraden stiger i lagom tempo. Det enda som egentligen skulle kunna förbättras är kontrollen över bilen. Rent logiskt borde det inte vara svårare att styra en bil än att flyga en helikopter, men faktum är att spelkontrollen är jobbigare att lära sig än i både *G-Police* och *Soviet Strike*.

Men så har ju också Psygnosis och Electronic Arts producerat ganska många fler spel än Neurostone och bör därmed vara aningen mer erfarna. För att vara ett debutspel är *Auto Destruct* imponerande.



BETYG

GRAFIK:	Detaljerat 8	SPELBARHET:	Styrningen kunde vara bättre 7
LJUD:	Varierar 7	PRESENTATION:	Duger 7
HÅLLBARHET:	Stora städer 9	ORIGINALITET:	Många möjligheter 8

Kombinationen actionäventyr och bilracing fungerar utmärkt. Neurostone bevisar för omvärlden att även svenskar kan producera bra TV-spel.

8 av 10

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT

24 TIMMARS LEVERANS

1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt/	beg.	/vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe s Odessey	449	400	175
Actua Golf	399	350	150
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S Club Edition	449	400	175
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P Soccer 97	449	300	125
Actua Tennis	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	350	150
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	399	300	125
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B	349	200	75
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	300	125
Area 51	449	250	100
Assault Rigs	199	150	50
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	350	150
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ballblazer Champ	449	400	175
Batman Forever	399	350	150
Battle Sports	299	250	100
Battle Station	399	350	150
Bedlam	199	150	50
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	299	250	100
Blam! Machinehead	399	250	100
Blast Chamber	199	150	50
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Broken Helix	449	400	175
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bust a Move 2	299	250	150
Carnage Heart	299	250	100
Casper	399	300	125
Castlevania	449	400	175
Ceasars Palace	449	400	175
Cheesy	399	350	150
Chessmaster 3D	399	350	150
Chronicles of Sword	449	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clayfighter Extreme	449	400	175
Colony Wars	449	400	175
Command & Conquer	449	300	125
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	449	350	150
Crash Bandicoot 2	449	400	175
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150
Crow - City of Angels	449	400	175
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	299	250	100
Cyberia	199	150	50
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	199	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	449	350	150
Darklight Conflict	399	350	150
Darkstalkers	299	250	100
Davis Cup Tennis	299	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	199	100	25
Descent 2	299	250	100
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	449	350	150
Devil s Deception	449	400	175
Die Hard Trilogy	399	350	150
Discworld	399	250	100
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	399	300	125
Dragonheart	299	250	100
Duke Nukem 3D	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G	399	350	150
ESPN Extreme G 2	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	250	100
Exhumed	449	400	175
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Fade to Black	199	150	50
Fantastic Four	299	250	100

	nytt/	beg.	/vi köper
Felony 11-79	449	400	175
FIFA 96	249	150	50
FIFA 97	299	200	75
FIFA '98-Road to W C	399	350	150
Fighting Force	449	400	175
Final Doom	399	300	125
Final Fantasy 7	449	400	175
Fighting Force	449	400	175
Firo & Klawd	399	350	150
Floating Runner	399	350	150
Formula 1	399	250	100
Formula 1 97	499	450	200
Formula Karts	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	300	125
Galaxy Fight	299	250	100
Goalstorm	199	150	50
G-Police	449	400	175
Grid Run	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	400	175
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard War	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc s Adventure	449	400	175
Herkules	449	400	175
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	199	150	50
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	399	350	150
International Moto X	449	400	175
Int Soccer Pro	449	350	150
Int Superstar Deluxe	449	300	125
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogood	449	400	175
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	299	250	100
JJ American Football	449	400	175
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	199	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K'leak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	399	300	125
Konami Open Golf	399	350	150
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kane	449	300	125
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Little Big Adventure	399	300	125
[illegible]	399	200	75
Lomax	399	350	150
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	299	250	100
Lost World-Jurassic	399	350	150
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL 97	299	250	100
Madden NFL '98	399	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	449	400	175
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	449	350	150
Megaman X3	449	400	175
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle	449	400	175
Mickey's Wild Adv	399	350	150
Micro Machines V3	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	400	175
Mortal K Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	399	350	150
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
Nagano Winter 98	449	400	175
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar 98	399	350	150
NBA In the Zone	349	250	100

	nytt/	beg.	/vi köper
NBA In the Zone 2	449	400	175
NBA In The Zone 98	449	400	175
NBA Jam Extreme	299	250	100
NBA Jam T E	299	200	75
NBA Live 96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live 98	399	350	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback 96	199	150	50
NFL Quarterback 97	449	400	175
NFL Quaterback C '98	449	400	175
NHL '97	299	150	50
NHL 98	399	350	150
NHL Breakaway 98	449	400	175
NHL Face Off	349	100	25
NHL Face Off 97	449	300	125
NHL Open Ice	449	400	175
NHL Powerplay	399	350	150
NHL Powerplay 98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	399	350	150
Off World Interceptor	299	200	75
*Ogre Battle	599	450	250
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	250	100
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	399	300	125
Overboard	449	400	175
Parappa the Rapper	399	350	150
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pandemonium	399	350	150
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Weapon	399	300	125
PGA 96	249	150	50
PGA 97	299	250	100
PGA '98	399	350	150
[illegible]	299	100	25
Pitball	299	250	100
Player Manager	449	400	175
Po Ed	399	350	150
Porsche Challenge	449	300	125
Powermove Wrestling	399	350	150
Pow Play Hockey 98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Quake	449	400	175
Rage Racer	449	300	125
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross X	399	350	150
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Raven Project	449	400	175
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	350	150
Red Alert : C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	449	300	125
Resident Evil Dir.Cut	449	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	199	150	50
Risk	399	350	150
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Samurai Showdown 3	449	400	175
Screamer 2	449	400	175
Sentient	299	250	100
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sign of the Sun	449	400	175
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	399	250	100

	nytt/	beg.	/vi köper
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer 97	299	250	100
Soul Blade	449	400	175
Soviet Strike	399	200	75
Spacehulk V O T B A	199	150	50
Space Jam Bunny	299	250	100
Speedster	299	250	100
Spider	399	350	150
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	399	100	25
Starfighter 3000	199	150	50
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	350	150
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Strike Point	449	400	175
Striker 96	199	150	50
Sukoiden	449	350	150
Super Puzz Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	299	250	100
Syndicate Wars	399	300	125
Tekken	249	200	75
Tekken 2	249	200	75
Tempest X	299	250	100
Tenka	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis+pistol	699	600	250
Titan Wars	399	350	150
Tobal No 1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tomb Raider	449	300	125
Tomb Raider 2	449	400	175
Top Gun	399	350	150
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	199	100	25
Total NBA 96	349	150	50
Total NBA '97	449	300	125
Trash It	449	400	175
Track & Field	299	250	100
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	199	150	50
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	350	150
Victory Boxing JVC	399	300	125
Viewpoint	199	150	50
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	299	250	100
VMX Racing	449	400	175
V-Rally	449	400	175
VR Baseball '97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	399	350	150
Warhammer	449	300	125
Warhammer 2-D Omen	449	400	175
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
Whizz	399	350	150
*Wild Arms	599	450	150
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll	399	350	150
Wipeout	249	150	50
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
Worms	299	250	100
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
WWF in Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25

1499:-*

PlayStation

Vi Köper : 800:- **Vi Säljer : 1300:-**

Multi X : 1000:- **Multi X : 1700:-**

599:-

449:-

CAPCOM

TILLBEHÖR

nytt beg /vi köper

449:-

449:-

449:-

HÄR FINNS VI:

Danvikstull

Valhallavägen 36
08-150 600

Barnängsgatan.11
08-642 03 64

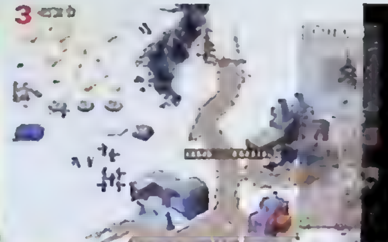
SPELIA UTFÖR MULTI-X OMBYGGNADER, UNDERHÅLL SAMT REPARATIONER AV ALLA SLAGS KONSOLLER !!!

VERKSTAD

Valhallavägen 22
08-150 500

POSTORDER
08-664 15 50






[1] De eförskämda sälarna börjar panga på din bas redan från första början. [2] Via luftvägen går det att släppa extra tuffa fallskärmstrupper till de mer svårtillgängliga stridsscenerna. [3] En taktik går ut på att täppa till fiendens flyktvägar. [4] De vapen som är mest användbara, Tesla Coils, är också de du bör undvika när de är i fiendens händer.

Red Alert

Red Alert till PC var till och med bättre än *Command & Conquer*. Och nu finns det suveräna datorspelet äntligen till PlayStation.

INTRO







S[illegible] handlar antingen om att bygga upp [illegible] att förstöra. Spel som *Sim City*, *Transport* [illegible] avhandlar uppbyggandet. [illegible] handlar om att kriga och förstöra för [illegible].

[illegible]-versionen av *Warcraft* [illegible] att se ut som [illegible]lande originalet [illegible]

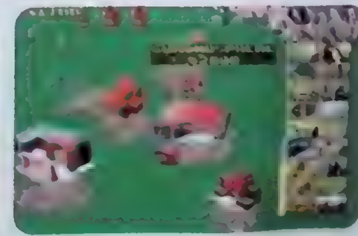
Konsten att vara bra på Red Alert går ut på att formulera smarta strategier som gör att du kan genomföra dina [illegible] sätt som minimerar trupp- och materielförluster.

Det bas(ala)

Du måste se till att använda dina resurser till att bygga upp en bas som kan träna nya rekryter och samtidigt skydda sig själv.



Det gäller att gå grundligt tillväga. Först bygger man en kraftstation och ett raffinaderi. Därefter inskaffas malm som går att omvandla till pengar. Sedan kan du börja köpa de riktigt häftiga leksakerna. Glöm inte att låta dina trupper bilda en skyddsring runt basen.



Bygg en egen teknikavdelning så kan du bygga RIKTIGT häftiga saker. Se till att basen är väl skyddad den är fiendens första mål. När allting fungerar på den här fronten kan satellitövervakning och kärnvapenattacker vara nästa steg.





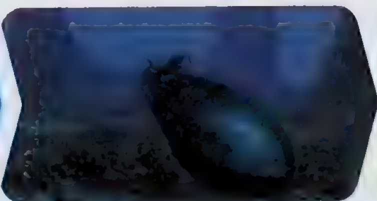




■ UTGIVARE:	Virgin	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Westwood Studios	■ SPELTYP:	Strategi



[1] Använd artilleri för att plocka ner tornen på säkert avstånd. [2] Uppdrag utfört. [3] Se upp för kustattacker. [4] Den här basen blir helt klart attackerad. [5] Skjut ett hel laddning och eliminera samlade trupper med ett skott. [6] En del fordon kan tillintetgöra byggnader på avstånd trots att hinder som floder är i vägen. [7] Att reparera fordon är billigare än att köpa nya. [8] Det här är kul...



Red Alert är också det bästa skälet hittills att skaffa PlayStation-musen, eftersom den gör spelet roligare att spela än med en vanlig handkontroll. Hittar du ingen mus i affärerna behöver du inte sörja för det. Det är lika lätt att spela med handkontroll som det är att låta en av dina stridsvagnar köra över en massa fiendesoldater. En annan spelfunktion som kräver ett litet extrainköp är tvåspelarfunktionen där du kopplar ihop två stycken TV-apparater för att spela mot en kompis (eller fiende).



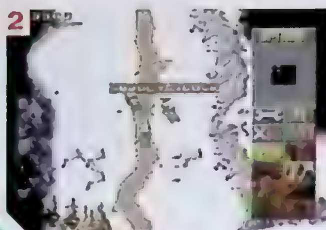


Köp bara en link-kabel så kan ni begå varenda krigsförbrytelse som någonsin funnits mot varandra utan att bli straffade för det. För att spela två behövs det bara en kopia av spelet men som sagt var två TV-apparater och en link-kabel. Det kan låta lite besvärligt, men det är värt varenda svettdroppe.

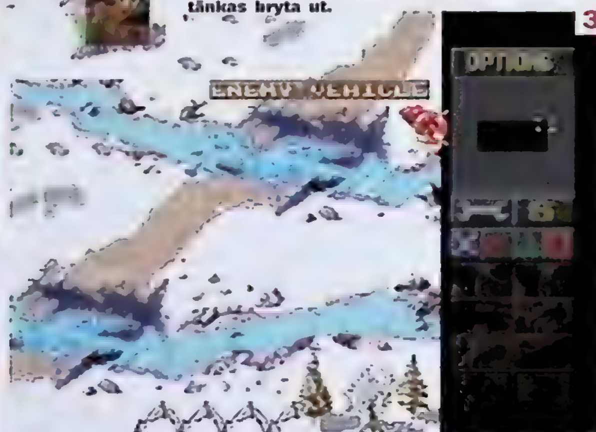
Har du ingen möjlighet att spela mot en kompis går det utmärkt att spela mot ett flertal datorstyrda motståndare i Skirmish Mode. Det är även det bästa sättet att träna sig inför ett eventuellt tvåspelarmöte. Konsten att vara bra på *Red Alert* går ut på att formulera smarta strategier som gör att du kan genomföra dina uppdrag på smidigast möjliga vis och på ett sätt som minimerar trupp- och materielförluster. Ska man använda sig av ett nytt förband kan det bli extra knepigt. Plötsligt kan ens noga uttänkta strategi vara helt värdelös. Då gäller det att reagera på rätt sätt och framför allt gäller det att se till att hemmabasen går säker från skada. Faller den dröjer det inte länge förrän det är dags att hissa vit flagg.

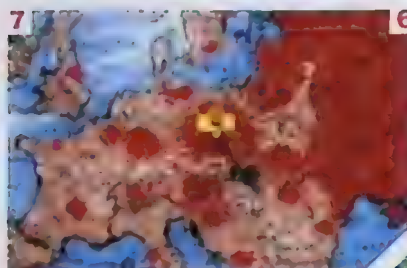
Spelbarhetsmässigt är *Red Alert* nära nog felfritt. Det finns en nästan andlös mängd förband och byggnader som ska pysslas med och utvecklas till sin fulla potential. Varje avklarad utmaning leder vidare till nya strategier och möjligheter. Utmaningskurvan är exemplarisk. Börja med de enklare byggnaderna och förbanden, vilkas användning är mera uppenbar. Efter ett tag dyker nya förband och byggnader upp på menyn och rätt vad det är har du tagit dig in på högteknologins skojigt destruktiva område. Satelliter och kärnvapen blir tillgängliga. Det är nu kampen kan börja på riktigt.

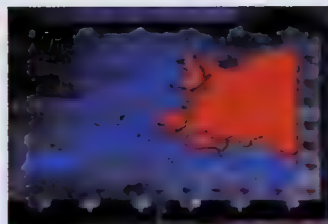




[1] Sprid ut dina soldater. [2] Röj en väg så att lastbilarna kan komma igenom. [3] Spräng bron för att sätta stopp för stridsvagnen. [4] Eldstormen kan stoppa många soldater. [5] Hindra fiendens malmlaster så får de inga pengar. [6] Kartan visar hur kriget framskrider. [7] En renderad variant visar var nya strider kan tänkas bryta ut.











Det enda riktigt negativa med *Red Alert* är att spelet saknar sparfunktion under uppdragen. Det betyder att det blir svårt att ta risker och experimentera lite under pågående uppdrag.

Det enda riktigt negativa med *Red Alert* är att spelet saknar sparfunktion under uppdragen. Man får ett lösenord efter varje avklarat uppdrag men många av dem är så stora och komplicerade och tar så lång tid att en sparfunktion känns nödvändig. Det betyder också att det blir svårt att ta risker och experimentera lite under pågående uppdrag, då man inte vill offra flera timmars arbete för en liten avstickare från huvudplanen. Det är dock bara en liten invändning.

Fula knep

De är lumpna, billiga och omoraliska men de funkar och allt är ju tillåtet i krig...









1 Placera strategiskt ut två eller tre Tesla Coils på vardera sida om basen så blir du i stort sett osårbar för fiendeattacker (faktiskt bra under en krigssituation) eftersom de är kraftfulla nog att slå ut de flesta angripare.

2 Placera fyra Rocket Men tillsammans längst ut i basen. Från den positionen kan de slå ut de flesta luftburna attacker och du kan utöka dina trupper i lugn och ro.

3 Harvesters är knepiga att förstöra men inte omöjliga. Förstör fiendens Harvesters och dennes alla byggjobb kommer att avstanna. Använd stridsvagnar och markskjutna missiler och förhindra den lede fi från att köra över ditt manskap.

4 Stridsvagnar är utmärkta mot andra stridsvagnar och byggnader men inget vidare mot marktrupper. Klicka med pilen precis bakom den illasinnade marktruppen och jubla när stridsvagnen kör över och mosar dem till en blodig slarvsylta på marken.



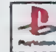
En av de bästa sakerna med Red Alert är Skirmish Mode, särskilt om man inte har möjlighet att länka ihop sig med en kompis och hans TV. I Skirmish Mode spelar du mot tre datorstyrda motståndare som alla försöker döda både dig och varandra. Det bästa man kan göra är att leka Sverige, det vill säga försöka verka neutral, hålla sig på sin kant och hoppas på att de andra tre ska ta kål på varandra innan de kommer på att de kan ge sig på dig.

Fördelarna överväger mer än väl denna lilla irritation. Spelet är annars extremt lätt att komma in i – speciellt om man besitter den tidigare nämnda PlayStation-musen. Med en sådan kan man lägga ner mer tid på att klura ut strategier och nya sätt att slakta fienden på. Och även om inte Red Alert kan visa upp några snygga 3D-polygoner som är så vanliga nu för tiden slår spelet det mesta i spelbarhet och långt liv.



I veckor, ja till och med i månader är det svårt att tänka på något annat än den senaste offensiven, till skillnad från det fåtal dagar de flesta spel räcker nu för tiden.

Att styra och ställa över trupper och att förinta fiendebaser och deras manskap kan gripa tag i en på det mest oväntade sätt. I veckor, ja till och med i månader, är det svårt att tänka på något annat än den senaste offensiven, till skillnad från det fåtal dagar de flesta spel räcker nu för tiden. Lägger man dessutom till möjligheten att spela två har man ett spel som man kanske aldrig kommer sluta spela helt. *Red Alert* är det bästa krigsspelet som gjorts hittills och därför också den måttstock alla liknande spel kommer att behöva mäta sig med i framtiden. Det är tänkvärt och syndigt upphetsande och kan därför inte nog rekommenderas.





[1] Kommer du för nära kusten blir du attackerad av det här gänget. [2] Under vissa uppdrag har du tillgång till en tjej som har till uppgift att spränga en massa broar. Ta väl hand om henne. [3] Pangbruden kan även beskjuta trupper på avstånd, något hon tycker är himla kul. [4] Är det för mycket marktrupper runt omkring dig ska du köra över dom med tunga fordon.

BETYG

■ GRAFIK:	**Helt underbar** 8	■ SPELBARHET:	**Felfritt** 9
■ LJUD:	**Dra på volymen** 8	■ PRESENTATION:	**Snyggt och polerat** 9
■ UTMANING:	**Utan slut?** 9	■ ORIGINALITET:	**Inte helt ensamt i sitt slag** 6

Ett enormt spel som tar år att bli helt färdig med. Skirmish Mode och tvåspelarvarianterna blir aldrig tråkiga. En klassiker du bara måste äga.

9 av 10

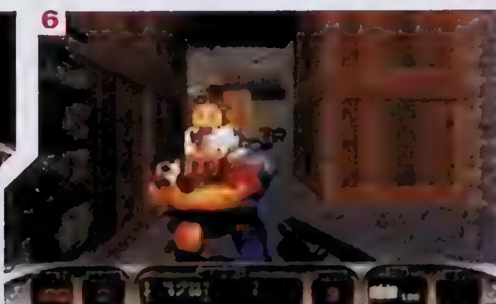

Den allra första nivån i *Duke Nukem* är kanske den mest välkända. Den sticker definitivt inte under stol med vad spelet består av, nämligen

Duke Nukem

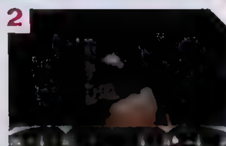
"Damn! Those alien bastards are gonna pay for shootin' up my ride."

Den purkne Greven fortsätter i ur och skur...

[1] En blandning av blod och tarmar, tack. [2] Så pumpar man ett hagelgevär. [3] En smått underlig sushibar [4] Grevens avtryckarfinger skördar ännu ett offer. [5] Med hjälp av de många bevakningskamerorna kan man hålla koll på omgivningarna. [6] Los Angeles-polisen får på trynet. [7] Dags att ladda om!



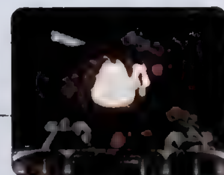



Duke Nukem har alltid levt på gränsen till det förbjudna. Bara tio sekunder in i spelet springer vår hjälte runt i en porrbiograf, och en halvnaken strippa dansar fram över skärmen. Några minuter senare får vi följa Duke Nukem in på herrmuggen där hans fiender snabbt möter sitt öde med brallorna nere. Uppe i de mörka vrårna på andra nivån är det inget snack om saken - vi befinner oss i en porrbokhandel. *Duke Nukem* är helt enkelt inget finkansligt spel.

Men finkänslighet är inget man väntar sig av en man vars drapande kommentarer ofta innehåller ord som "shit", och vars regelbundna skottsalvor ständigt blandas med små trevliga tillrop som "I'm gonna kick ass" och "Die, alien scum". Finkänslig kan man inte heller kalla den man vars enda skäl till att döda allt och alla är att några utomjordingar råkade pricka hans rymdskepp när han flög in över någon namnlös stad i USA. Kanske tyder det på att han inte gillar att vara måltavla.

All denna onödiga grovhet är dock en stor del av *Duke Nukems* charm. En charm som innefattar sjuttioelva tusen vidriga dödsfall och en hel uppsättning mordvapen vars eldkraft inte ens Bofors kan drömma om att uppnå. Ja, alla dessa strippor som dansar för vår hjälte och alla de snuskiga biosalonger han spränger i luften bidrar faktiskt en hel del till att göra Duke Nukem så bra som det är. För bra är precis vad det här spelet är.

Till exempel är banornas design utsökt. De dramatiskt uppbyggda nivåerna tycks smälta samman till en enda lång labyrint, och ingenstans blir det så enformigt och förutsägbart som i *Doom*. I stället bjuder








UTGIVARE:	GT Interactive	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Aardvark	SPELTYP:	Shoot 'em up






tre delar slakt av utomjordingar, två delar blod och en del gammalt hederligt snusk. Starten går på taket med ett störtat ryndskepp i bakgrunden.

1

2

3


(1) Det går lika bra att sparkas. (2) En riktigt elak typ. Räcker pistolen till, tro? (3) Med en RPG kan man spränga det mesta. (4) Mera äckel.

4


Duke Nukem på en spelstruktur som inbjuder till ändlös utforskning, där varje rum kanske inte leder närmare utgången men alltid innehåller något nytt som kan vara värt att undersöka.

På så sätt belönas alltid spelaren för sina modor. Här och där i skrymslen och vrår döljer sig ofta små genialiska apparater som kan vara till hjälp. Till exempel Holoduken, som projicerar upp en falsk Duke Nukem för att avleda fienden, eller skyddsstövlarna, som hindrar spelarens fötter från att smälta i pölar av radioaktiv syra.



När det kommer till spelets faktiska uppdrag är det dock inte lika komplicerat som den krångliga utforskningen får en att tro. Det handlar bara om att hitta och samla på de röda, gula och blå nycklar som kan öppna dörren till nästa nivå. Ju längre in i spelet man kommer, desto svårare blir dessa nycklar att hitta. Eller åtminstone är de placerade där man kan se dem, men inte nå dem.

Duke Nukem bjuder på en spelstruktur som inbjuder till ändlös utforskning, där varje rum kanske inte leder närmare utgången men i stället alltid innehåller något nytt.

Alien Nation



Här har någon bråkat med fel utomjording. Precis som i *Alien* har denna stackare fått på sig en obekväm slem-kostym. Det enda sådana här offer kan göra är att be om ett barmhärtigt slut på deras lidande. I det läget duger det inte att tveka, det är bara att skjuta. Nåja, det ger åtminstone ett tillfälle att pröva vapnen!

Det verkliga skälet till *Duke Nukems* höga underhållningsvärde är dock inte att det är så knepigt och klurigt, utan bara att det är så otroligt underhållande för den enskilde spelaren. Glöm bort multispelar-inställningen (som kräver två maskiner och en link-kabel, men som ändå aldrig kommer ens i närheten av PC-standard); *Duke Nukem* är som roligast när man är ensam med sin avsågade hagelbössa.

Till skillnad från till exempel *Quake*, där nivåerna konstruerats främst för nätverksspel, har *Duke Nukem* byggts upp från grunden med tanke på den ensamme spelaren. Tyngdpunkten i banornas design ligger därför inte på strategiska punkter eller vapen som ligger på speciella ställen, utan snarare på kluriga problem, svårslagna fiender och banor som ruvar på mängder av överraskningar.

Eftersom dessa banor inte är lika clichébetonat overkliga som de i *Doom* blir världen kring *Duke Nukem* mer påtaglig och relevant. Visserligen kommer man så småningom till både månen och andra destinationer i rymden, men innan dess finns det gott om restauranger, biografer och hotell att demolera. Dessutom är de flesta omgivningarna interaktiva. Belysning kan slås av och på, urinoarer kan vandaliseras och arkadmaskiner sprängas i bitar. Värt att nämna är även de sista sju nivåerna, som tidigare inte funnits med i PC-versionen. De utgör inte bara en värdig avslutning på spelet, utan visar också upp en rad groteska anspelningar på spel och filmer från forna dagar. Till exempel väcks minnen från

Duke Nukem



Sedan blir det dags för biobesök. Vidare får vår hjälte möta nivåns alla trevliga invånare, men med rätt kortnyckel slipper han till sist undan...





[1] Den ser lite ut som en insekt. Men på den här hjälper ingen flugsmälla. [2] Med köldkastaren kan man frysa motståndare till is. Sedan är det bara att krossa dem. [3] *Tomb Raider* på *Duke Nukem*-vis. Och fler kända inslag blir det. [4, 5] Massor av utomjordingar blir till massor av rött mos.

Duke Nukem har byggts upp från grunden med tanke på den ensamme spelaren. Tyngdpunkten i banornas design ligger därför på kluriga problem och banor som ruvar på mängder av överraskningar.

Tomb Raider till liv i en snötäckt grotta, och vi får besöka the Bates Motel (omdöpt till Gates Motel). Knäppt, men roligt.

Till det yttre är *Duke Nukem* knappast något utöver det vanliga. Det förekommer visserligen en del trevliga ljuseffekter (när elden från ens vapen lyser upp mörka områden till exempel), men både nivåerna och fienderna däri får låga betyg vid närmare granskning. Detta är förstås ett problem som härstammar från PC-originalet, men med *Tomb Raider 2* och det snart klara *Resident Evil 2* att titta på har PlayStation-ägare kommit att vänta sig något mer av sina maskiner.

Men dessa brister överskuggas dock av vilken kvalitet spelet håller i övrigt. I *Duke Nukem* sammanförs smidig programmering med en lagom snabbt accelererande svårighetsgrad, på ett sätt som gör detta spel till ett av de mest överväldigande shoot 'em up-spelen till PlayStation. Låt inte dess kultstatus avskräcka, för det här spelet är tilltalande på alla sätt och det rekommenderas starkt till alla skjutglada över 18.





[1] På rymdstationen kommer faran svävande. [2] Den här tjockisen tigger om stryk. [3] Och den här fulingen med. [4] Och den här.

BETYG

GRAFIK:	Halvhjärtad 6	SPELBARHET:	Superba banor 9
LJUD:	Skrämmande 7	PRESENTATION:	Bra, men inte mer 7
HÅLLBARHET:	Svårt, men värt mödan 8	ORIGINALITET:	Mycket påhittigt 7

Duke Nukem är ett super-offensivt shoot 'em up som är stenkul för en spelare. Ett måste i hyllan.

8 av 10

Fyra Spelare · Minneskort-Kompatibelt

■ UTGIVARE:	Mindscape	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Taito	■ SPELTYP:	Sport

Super Football Champ

De pampigaste namnen tillhör ofta de sämsta produkterna, och det här spelet är inget undantag från den regeln.



[1] Dålig, sämre, sämst. Vilken väljer du? [2] Det finns massor av lag att välja mellan, men inget av dom är bra.



[1] Alla hörnor är lika meningslösa. [2] Så här stillastående är spelet ofta i *Super Football Champ*. [3] Spelarna beter sig som om de har blysuler i skorna.

Tro det eller ej, men ibland händer det att speltillverkarna råkar "glömma" att skicka ett ex av sina senaste spel till oss för recension. Då glider spelen i stället upp på hyllorna obemärkta och inte sällan visar de sig vara totala skräpprodukter. Alltså är vissa speltillverkare skamlösa nog att försöka gömma sina usla spel från oss recensenter i sina försök att lura konsumenterna.

Just därför är det vår plikt att granska dylika spel så att inga fickpengar kastas bort i onödan. För det är inte alltid lätt att veta om ett spel är bra eller dåligt. Är det inte med fina bilder på kartongen så är det med överdådiga namn som oskyldiga spelälskare lockas att punga ut i onödan. *Super Football Champ* låter ju som ett alla tiders fotbollsspel, men det är det verkligen inte.

VM är inte långt borta nu, och fotbollsspelen strömmar till som aldrig förr. Många av dem är dessutom riktigt bra, så det finns ingen anledning att lägga pengar på ett så helhjärtat uselt och skamlöst försök till lurendrejeri som det här.

Som fotbollssimulator betraktad är *Super Football Champ* en ren mardröm. Det som försiggår på planen påminner mest om något man skulle kunna tänkas se i en djurpark; ett gäng chimpanser som leker med en boll. Det ser ut som om spelarna försöker passa runt en medicinboll snarare än en fotboll, för spelet är otroligt segt. Spelkontrollen är i det närmaste omöjlig att komma underfund med. Det spelar ingen roll vad man försöker göra, allt från direktskott till tacklingar utförs med en enastående klumpighet och matcherna blir aldrig annat är hopplöst långtråkiga. Lägg sedan till den gräsliga kommentatorn och lite riktigt ful grafik så har du ett av de sämsta fotbollsspel som någonsin gjorts till PlayStation.

Det enda positiva med *Super Football Champ* är kontrollen av målvakterna. Här tillåts spelaren ta fullt kommando, något som ju inte är vanligt i fotbollsspel. Teoretiskt sett skulle det kunna tillföra en hel del till spelkänslan och göra det hela lite mer spännande, men så är inte fallet i *Super Football Champ*. Det krävs ju mer än bara en bra målvakt för att vinna, och den som köper *Super Football Champ* kan inte bli annat än en förlorare. Den som mot all förmodan skulle köpa detta spel gör bäst i att be om kvitto och bytesrätt.



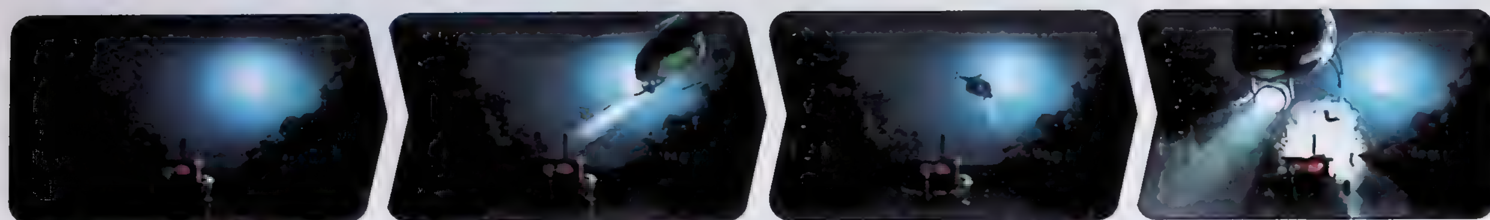
[1] Grafiken skulle kunna ha varit imponerande... för tio år sedan. [2] Det blir rött kort!

BETYG

■ GRAFIK:	Undermålig 3	■ SPELBARHET:	Rött kort! 1
■ LJUD:	Hemsk kommentator 3	■ PRESENTATION:	Billigt 3
■ HÅLLBARHET:	20 minuter 2	■ ORIGINALITET:	Ett skämt 1

Bara en idiot skulle köpa det här spelet. Det finns ingen sämre fotbollssimulator på marknaden.

3 av 10



Broken Sword II

– The smoking mirror

Spelet innehåller inga trasiga svärd, men det är Revolutions andra filmliknande äventyr till PlayStation.

Titeln kan säkert frambringa föreställningar om en tapper krigare, som tvingas korsa farliga områden, förhandla med skumma typer, slåss mot läskiga monster och fly från förrädiska fällor i sitt sökande efter en smed som kan laga hans trasiga vapen. Om så är fallet är titeln missvisande. Det finns inga monster, tappra krigare eller smeder. Faktum är att det inte ens verkar finnas något trasigt svärd.

Karaktärerna i och stilen på uppföljaren till *Broken Sword* är ungefär samma som i originalet, även om handlingen är lite annorlunda denna gång. Man styr äventyrets huvudperson, George Stobart, vars flickvän har kidnappats. När man klarat av den relativt enkla uppgiften att rädda henne, tätnar mystiken och George slungas in i ett äventyr med pirater, revolutionärer, mördare, knarksmugglare, konstkritiker samt världens undergång.

Som man kanske kan förvänta sig av företaget som producerat succéer som *Lure of the Tempress* och *Beneath A Steel Sky* (PC/Amiga), påminner spelet en hel del om ett biobesök och har en fängslande atmosfär. Disney-animatörer har arbetat med karaktärernas rörelser och musiken har skrivits av kompositören Barrington Pheloung. Största noggrannhet har vidtagits för att försäkra att detta artistiska äventyr även ska bli spelbart. Revolution har eftersträvat att skapa en total spelupplevelse där figurerna naturligt rör sig på bakgrunderna. Detta har man onekligen lyckats med. Lägg sedan till parallaxscrollning och transparenta lager och resultatet blir imponerande. Det enda som skiljer *Broken Sword II* från en riktigt bra tecknad film är att man själv påverkar handlingen.

1


2


3


7


6


5


4


Intro. (1) Ett pittoreskt franskt kafé med en butter servitör. (2) Akta lampan! (3) Man får hjälp att komma ut härifrån. (4-6) Dramatiska animerade sekvenser. (7) Panoramautsikt.



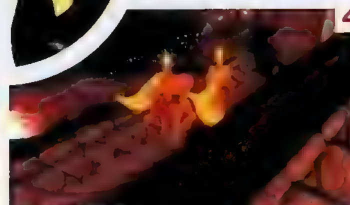




■ UTGIVARE:	SCEE	■ URSPRUNG:	Storbritannien
■ UTVECKLARE:	Revolution	■ SPELTYP:	Äventyr



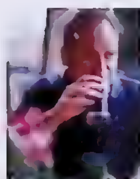





[1] I vissa situationer spelar man med Nico i stället för George. [2] Spelet är fullt av olika karaktärer och alla är inte snälla. [3, 4] Olika avstickare ökar spänningen. [5] De flesta problemen och kniporna, som exempelvis flykten från fängelset, kräver viss tankeverksamhet men är långt ifrån omöjliga.

Charles: den andre

Revolutions Charles Cecil delar med sig av sin erfarenhet av PlayStation-spelande.




***Beneath A Steel Sky* hade en framtidsavslöjande känsla (främst på grund av Dave Gibbons underbara formgivning). *Broken Sword* är ett slags TinTin-äventyr för vuxna. Är atmosfären viktig för ett spel?**
I ett episkt spel är atmosfären enormt viktig. Vi försöker skapa en fängslande miljö. Grafiken, dialoger, musik och ljudeffekter är även de viktiga beståndsdelar i ett spel. Vi är därför väldigt tacksamma för att vi kunnat arbeta med skickliga personer som tillhör den absoluta eliten inom sina olika områden. Vi arbetade exempelvis väldigt nära med Barrington Pheloung som är en enormt begåvad kompositör med stor erfarenhet. Han vet verkligen hur man förmedlar känslor genom musik.

Tror du att ni börjar närma er den yttersta gränsen för PlayStations kapacitet?
Sett från ett tekniskt perspektiv, har vi pressat konsolen väldigt hårt. Det är inte så mycket mer vi kunnat göra. Det finns dock alltid olika sätt och möjligheter att utveckla standarden i en genre, eller att använda hårdvaran mer effektivt. Jag är nöjd med vad vi uppnått med *Broken Sword II*, men vi kommer att fortsätta att utveckla vår erfarenhet och kapacitet vad det gäller att tänja på gränserna.

Vad tänkte du när *Broken Sword* blev en sådan succé? Blev du förvånad?
Det gick bättre än vi väntat oss. Man förutsåg, felaktigt, att PlayStation köps i syfte att spela arkadspel, men den respons vi fått från kunder har varit väldigt positiv. De som köpte *Broken Sword* älskar den typen av spel.

Ska vi förvänta oss ett tredje spel?
För närvarande arbetar vi inte på något *Broken Sword III*. Vi har inte heller några planer på att göra det i den närmsta framtiden, men jag hoppas att vi någon gång kommer att göra ett till spel i serien.

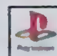
Spelets utveckling påverkas i viss mån av vilka personer man pratar med. Dessa lämnar dock oftast bara lite bakgrundsinformation eller gör någon rolig min (försök att visa nylonunderkläderna för säkerhetsvakten i hamnen).

Det har dock sitt pris. PlayStations RAM-begränsning har inte riktigt övervunnits och några scener och animationer tar tid att ladda. Men det verkar ha skötts på ett intelligent sätt och *Broken Sword II* är mycket bättre än originalet i detta avseende.

Spelets uppbyggnad är av samma pek- och klicktyp som *Monkey Island*. Detta kan bli aningen tröttsamt med en handkontroll i stället för mus, men pekhastigheten kan regleras i menyn. Föremål kan obegränsat plockas upp (även om man kanske kan undra hur mycket som egentligen får plats i Georges byxor) för att användas senare i spelet.

Spelets utveckling påverkas i viss mån av vilka personer man pratar med. Dessa lämnar oftast bara lite bakgrundsinformation eller gör någon rolig min (försök att visa nylonunderkläderna för säkerhetsvakten i hamnen), men detta kan vara viktigt för utvecklingen.

Problemen är inte särskilt svårlösta och dessutom ganska logiska. Den mesta tiden går åt till att utforska nya områden och återvända till gamla för att hitta något som man missat.

Broken Sword II räcker länge. Även om man på förhand visste exakt hur man ska göra i varje situation och vad som ska hittas, skulle det ta mellan sex och sju timmar att spela sig igenom äventyret. Men med grafik som den här, underbart ljud och en hel del humor, har man knappast bråttom. 

BETYG

■ GRAFIK:	Fantastisk animation 9	■ SPELBARHET:	Enklare med mus 8
■ LJUD:	Underbara orkestereffekter 9	■ PRESENTATION:	Makalösa sekvenser 10
■ HÅLLBARHET:	Dagar av intensivt spelande behövs 8	■ ORIGINALITET:	Bättre än det första 7

Förmodligen ett av de mest kompletta och mest stämningsfulla äventyrsspel man kan få för pengar. Till och med bättre än sin föregångare.

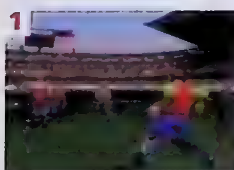
9 av 10



Som man kunde vänta sig av EA så är spelet perfekt slipat till det yttre. Öppningsscenen tar med spelaren på en guidad visning av alla de stadion som

FIFA '98

Efter en tids kvalitetstorka har EA Sports spel åter börjat bli lika bra som deras försäljningssiffror.





[1] Spelarna rör sig verklighetstroget, om än något stelt. [2] Med en full stadion kan man nästan känna spänningen på plan. [3] Det finns många specialare att utföra i FIFA '98. Här är en av dem.



Det var en gång för länge sedan ett spelfenomen som hette *FIFA*, det gjorde sin debut på marknaden ungefär samtidigt som *Sonic*. Genast började det sälja fler ex än vad Cindy Crawford sålde av sina kalendrar, och det blev snart utsett till det bästa fotbollsspelet i världen. Det såg ljust ut för TV-spelarna, ända tills EA Sports fick tag på en Sony PlayStation. Med ens började det gå snett. Först kom det mediokra *FIFA '96*, snart efterföljt av förra julens storsäljare, *FIFA '97*. Det senare var visserligen förbättrat, men fortfarande inte i närheten av vad EA Sports lyckades med inom andra sporter.

Först satte EA upp målet att få med alla 192 lag som kämpar om att få vara med i VM, sedan gick de ett steg längre genom att även inkludera ytterligare lag från olika ligor i världen.



För spelets Motion Capture-programmerade rörelser anlitades den sickiga fransmannen David Ginola, som här trixar framför kameran.

Så vad har det då blivit av den senaste uppföljaren? Den goda nyheten är att det är ganska bra, mycket bättre än vad vi kommit att vänta oss av EA Sports fotbollsspel. Den dåliga nyheten är att det precis som senare års FIFA-spel inte lever upp till EA Sports kapacitet. Men ser man till helheten så uppfyller dock *FIFA '98* det viktigaste kriteriet; det är roligt att spela. För vana fotbollsspelare är kontrollen lagom varierad och nybörjare lär inte ha några större problem att lära sig hur det går till. Efter ett par minuter kommer även de att kunna klackpassa, nicka och skicka bollen vinande in i nätet.



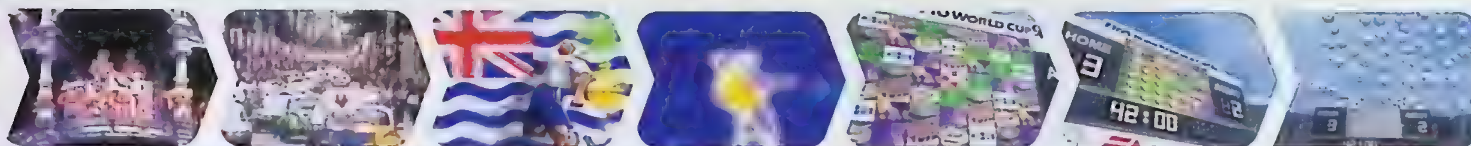
Spelets format avviker något från normen. I stället för det vanliga cupspelet har EA valt att basera hela spelet på kvalet till årets VM i Frankrike, och därför inte tagit med själva VM-turneringen. Som tur är fattade åtminstone någon på EA Sports nödvändigheten av att ta med någon sorts världscupspel, dock har detta gjorts i en något förenklad version.

Men det är inte allt. Först satte EA upp det imponerande målet att få med alla 192 lag som kämpar om att få vara med i VM, sedan gick de ett steg längre genom att även inkludera ytterligare lag från olika ligor i världen. Allt från

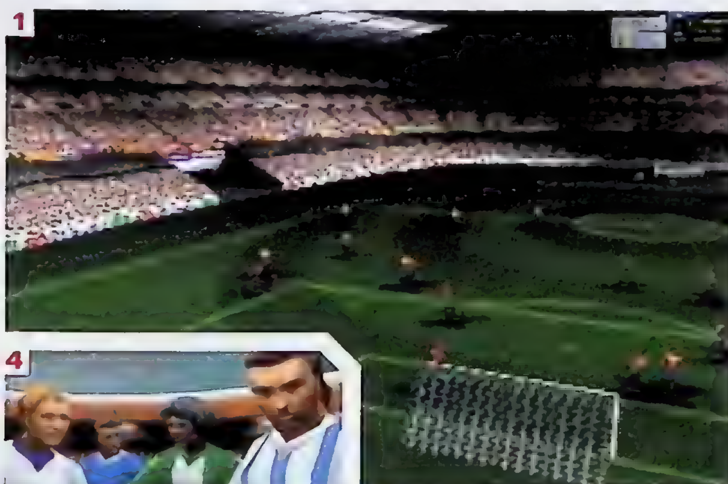




■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	EA Sports	■ SPELTYP:	Sport



dyker upp i *FIFA '98*, med några renderade spelare och alla tävlande nationers flaggor medtagna.



[1] Varenda stadion ser på pricken ut som sin verkliga förebild. [2] Så där skall väl inte en försvarare stå? [3] Målvakten kan chippas förbi med ett dubbeltryck på cirkelknappen. [4] Till och med spelarnas hudfärg kan ställas in.





Tysklands mästarlag till Moldaviens småklubbar finns med. Till detta har de sedan lagt alla spelarnas verkliga namn och utseenden, så *FIFA '98* är absolut det mest detaljrika fotbollsspel som någonsin snurrat i en PlayStation. Det är även häpnadsväckande vad man tillåts göra med sina lag; allt från att byta spelare mellan vilka av världens lag som helst till att lägga upp exakta strategier för varje enskild spelare på plan.

Men vem bryr sig egentligen om vilka valmöjligheter det finns när det finns ny grafik att titta på? På den fronten ser det tyvärr inte lika bra ut. Grafiken i spelet är egentligen riktigt snygg, problemet är att bildväxlingen inte sker fort nog. Med det sagt kan man till det bättre konstatera att grafiken i ett EA-spel för en gångs skull inte fått gå före spelkänslan. I tidigare *FIFA*-spel till PlayStation har man tvingats stå ut med irriterande glapp i tiden mellan en motion capture-sekvens och en annan. Den här gången låter EA spelaren njuta av den skicklige David Ginolas inprogrammerade rörelser utan att det krånglar allt för mycket. Allt är inte så bra som det kunde ha varit i *FIFA '98*, men spelet är inte dåligt för det.

Den här gången låter EA spelaren njuta av den skicklige David Ginolas inprogrammerade rörelser utan att det krånglar allt för mycket.

FIFA '98 är kanske inte det mest detaljerade och komplexa fotbollsspelet hittills, jämfört med marknadens bästa står det sig faktiskt slätt. Men med tanke på dess mångsidighet och hyfsade spelkänsla finns det ändå många sämre fotbollsspel att lägga pengarna på.



Inomhusfotboll



Den som tröttnat på utomhusspelet kan ta sin tillflykt till inomhusarenan, som ligger dold längst ned på stadionval-sidan.

BETYG

■ GRAFIK:	Starkt förbättrad 7	■ SPELBARHET:	Riktigt roligt 8
■ LJUD:	Enstaka rop 6	■ PRESENTATION:	Vanlig EA-standard 9
■ HÅLLBARHET:	Fram till uppföljaren 7	■ ORIGINALITET:	Som vanligt 3

Efter två halvhjärtade spel har EA äntligen kommit med en spelvärd titel. Bra spelkänsla och snygg grafik gör detta till en vinnare.

8 av 10



[1] Och här får du! Och du! [2, 3] Snygga bakgrunder finns det gott om i *MSH* [4] Psylockes infinity attack vore en utmaning för vilken danstrupp som helst. [5] Hulk stojar runt. [6] Iron Man och hans Photon special.

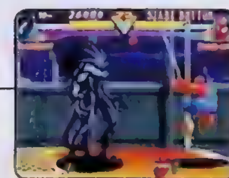
Marvel Super Heroes

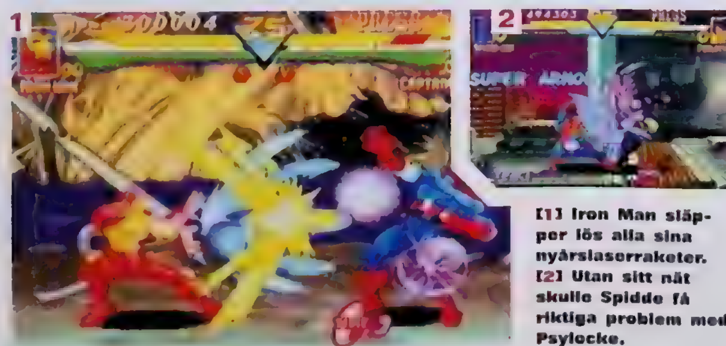
Serier är kul. PlayStation är kul. Beat 'em up spel är himla kul. Med ingredienser som dessa tre borde man få det bästa spelet i hela kosmos. Men vänta nu, det är ju i 2D...

2D eller inte 2D, är den något töntiga fråga som alltid avhandlas i artiklar som denna. Nu så här i början av 1998 verkar det räcka att man kan visa upp en säckfull polygoner lite löst arrangerade att likna en människa för att en del ska tycka att ett spel är "häftigt". Vem bryr sig om att figurerna i fråga mest ser ut som animerade träklossar. Det är ju polygoner. Det är 3D. Om man trycker tillräckligt hysteriskt på rätt sätt kan man få 3D-gubben att studsa baklänges. Det är 3D!

Tack och lov så börjar ett visst mått av tvivel sprida sig. Det kan mycket väl vara så att 3D-polygoner är framtidens melodi vad gäller spel, men än så länge kan 3D inte sägas ge en hundraprocentig kvalitetsgaranti. Men *Tekken 2* är väl bra? hörs någon grymta. Det är sant, men om vi också nämner *Wargods* så förstår ni vad jag menar. Polygoner är inte det enda som gör ett spel bra...

Ett bra exempel på det är Capcoms *Marvel Super Heroes*. Om jag säger att det är ett 2D-beat 'em up-spel så gnälls det genast om "gamla arkadfossil," men 2D eller inte 2D, så är den sortens åsikter det sista det här spelet förtjänar. *Marvel Super Heroes* är en mycket lyckad arkadkonvertering precis som ett annat välkänt Capcom-spel; *Street Fighter Alpha 2*. Spelet har lika många figurer och samma handling som arkadversionen. Handlingen är som följer: Sex infinity gems har spridits ut över hela universum, juveler som inte bara ger ägaren en del häftiga superkrafter utan till sist även låter ägaren till alla sex juvelerna styra universum. Märkligt nog har denna enorma frestelse fått alla de kära Marvelhjältarna att faktiskt börja slåss inbördes. Alltså gäller det att välja





[1] Iron Man släpper lös alla sina nyårslaserraketer. [2] Utan sitt nät skulle Spidde få riktiga problem med Psylocke.

Två Spelare | Minneskort-Kompatibelt

■ UTGIVARE:	Virgin	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Capcom	■ SPELTYP:	Beat 'em up

en egen favorit och sedan träna på handkontrollen tillräckligt mycket för att kunna daska vettet ur de övriga.

Och nu är det så dags att sluta ha fördomar om att ett 2D-spel skulle vara mindre underhållande än ett 3D-dito. Det här spelet är späckat med figurer som alla är kraftfulla och underhållande nog att spöa det mesta i beat 'em up-väg. För den sanne serievännen kommer det att bli extra svårt att välja. Ska man ta den tekno-rustade Iron Man, eller den spindelnätsskjutande Spider-Man, eller allas gröne gamma-stärkta favorit Hulk? Sex hjältar och sex skurkar finns med i spelet, alla karaktärtroget uppbyggda av stora sprites som fröjdar ögat. Figurernas utseende är inte det enda som ingår i urvalsprocessen utan även hur figurerna rör sig. Spider-Man kör sin klassiska nätsving, Wolverine går bärsärkagång som bara han kan och Juggernauts vikt krossar det mesta. Likaledes tjusigt är det när Captain America slungar sin sköld för att reflektera Iron Mans repulsor stråle. Effekten blir den av att se en interaktiv tecknad film med alla dina favorithjältar, och skurkar.

Med en extra Infinity gem går det lättare att smiska de flesta motståndare.

Suverän grafik, arkadmässig spelbarhet underbara seriefigurer och tillräckligt med smiskig action för att till och med *Tekken*-fans ska bli tillfredställda.

Bara för att det ser ut som en serietidning är *Marvel Super Heroes* inget enkelt spel. När man väl har lärt sig alla standardrörelser och avancerat lite nivåmässigt finns det gott om annat att ta till sig. Infinity gems kan ge både extra snabbhet och bättre rustning, och har man fyllt en hel Infinity Bar finns det till och med nya rörelser man kan lära sig. Allt detta är nödvändigt för att man ska ta sig igenom spelet till slut och få slåss mot både Dr. Doom och Thanos. Det kan låta lite värre än vanligt vad beträffar hur beat 'em up-spel brukar vara men det gör ju också att spelet varar desto längre.

Nackdelar? En kan sägas vara det taffliga introt men det är i stort sett det enda som kan gnällas på. Suverän grafik, arkadmässig spelbarhet, underbara seriefigurer och tillräckligt med smiskig action för att till och med ett *Tekken*-fan ska bli tillfredsställt... *Marvel Super Heroes* är ett 2D-beat 'em up, något det verkligen inte behöver be om ursäkt för.

SPIDER-MAN | INCREDIBLE HULK | IRON MAN

CAPTAIN AMERICA | WOLVERINE | PSYLOCKE

JUGGERNAUT | MAGNETO | BLACKHEART

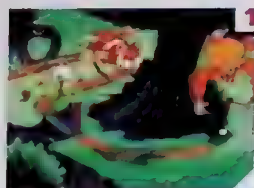
SHUMA-GORATH | DR.DOOM | THANOS

BETYG

■ GRAFIK:	Stort, fett och lysande. 8	■ SPELBARHET:	Beat! 'Em! Up! Igen! 9
■ LJUD:	Hulk dunka! 5	■ PRESENTATION:	Rätt trist faktiskt. 4
■ HÅLLBARHET:	10 figurer att bemästra 8	■ ORIGINALITET:	Beat! 'Em! Up! Igen... 6

Ryktena om 2D-beat 'em up-genrens död är klart överdrivna... Äntligen en bra serietitel till PlayStation. Vad mer kan man begära?

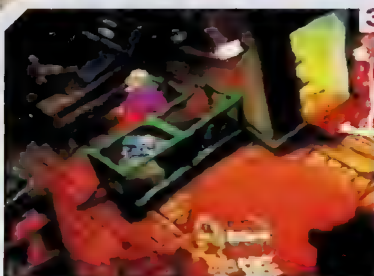
8 av 10


1



2

[1] Gåtorna är till en början enkla – det är uppenbart att man ska byta ut krocketklubborna mot uppstoppade djur. [2] Men vad ska man göra med tjejen på bilden? Och har magiaffären [3] den rätta sortens stearinljus i lager? Dessa och många andra problem måste lösas för att man ska få reda på vad som har hänt allas vår skojfriske lieman [4] Döden.

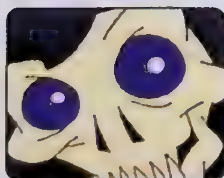

3


4

Discworld 2: Missing Presumed...?

Världen är platt, vampyrer är respekterade samhällsmedlemmar och gudarna har ledigt på söndagar. Än en gång befinner vi oss i Terry Pratchetts universum...

När ett spel som tillkommit av krasst ekonomiska skäl av typen "Oj, vad alla Terry Pratchetts böcker säljer! Vi gör ett spel och tjänar multum!" gör succé händer vanligtvis det som hänt här. En uppföljare plockas fram så fort det bara går (i det här fallet inte särskilt fort). Följaktligen har vi här uppföljaren till det hyfsat väl mottagna spelet *Discworld*. Historien följer denna gång väldigt löst handlingen i Pratchett's bok *Reaper man*, som går ut på att Döden har försvunnit vilket orsakar en mängd problem. Folk som har dött slutar vara döda och gör en massa dödgrävare väldigt upprörda, för att inte tala om alla Ankh-Morporks legitimerade mördare som får återse sina offer.



Spelet har en av de längsta spelintroduktioner som någonsin har gjorts. I introt får vi bland annat se när Rincewind, spelets totalinkompetente trollkarl och huvudperson, orsakar en explosion. Vi får även bevittna andra trollkarlar som vägrar att gå hädan, ett skelett som både sjunger och rör på sig och den orangutang som tjänstgör som trollkarlsuniversitetets bibliotekarie busa runt. Efter det att spelmakarna listats är det så dags för själva spelet.

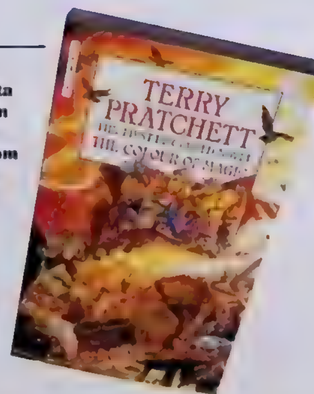
Discworld 2 är inte precis något svårt spel. Antagligen har det gjorts rätt enkelt eftersom det klagades en del på att det första *Discworld* var alldeles för svårt. Det kommer väl inte som en större överraskning för någon att det rör sig om ett ganska normalt "hitta föremålen och ta dem till det rätta stället"-spel. Den första delen av spelet är rent av skamlöst "hitta och bära runt" eftersom den går ut på att man ska samla ihop ingredienserna till en magisk formel som ska åkalla Döden. Vissa finurligheter tillstöter så små-

Dialogen som tidvis kan vara väldigt rolig i små doser är så väl tilltagen att man som spelare känner att man har liten eller föga kontroll över det som händer.

Lite om Discworld

Terry Pratchetts *Discworld*-böcker är antagligen en av de största fantasysuccéer som någonsin gjorts. Pratchetts figurer bor i en magisk värld. Den måste vara magisk, för Discworld i fråga är platt, och bärs på ryggen av fyra elefanter som i sin tur åker igenom universum på ryggen av en jättesköldpadda. De första två böckerna handlar precis som det här spelet om Rincewind, en helt och hållet värdelös trollkarl, som inte verkar kunna en gnutta om magi men desto mer om hur man hamnar i trassliga situationer.

För närvarande finns det 20 *Discworld*-böcker (*Hogfather* är den senaste på engelsk pocket) och en hel del komplement, bland annat kartor, gåtböcker och porslinsfigurer. Äventyrsspel som detta verkar vara ett helt naturligt tillägg till mängden prylar.







■ UTGIVARE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Teeny Weeny Games	■ SPELTYP:	Äventyr

Möt invånarna...



Rincewind – huvudpersonen i *Discworld 2* är en för det mesta helt värdelös trollkarl vars enda talang verkar vara hans förmåga att hamna i absurt löjliga situationer.

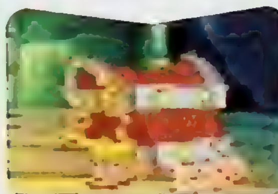
Bibliotekarien – en gång i tiden människa, ända tills han var med om en olycka i det magiska biblioteket i Unseen University och blev förvandlad till orangutang. Numera består hans vokabulär endast av ordet oook!





C.M.O.T Dibbler – Om du befinner dig i en folksamling någonstans på Discworld kan du ge dig på att någon dyker upp och försöker pracka på dig något varmt med bröd. Vanligtvis är det "Cut Me Own Throat" Dibbler.

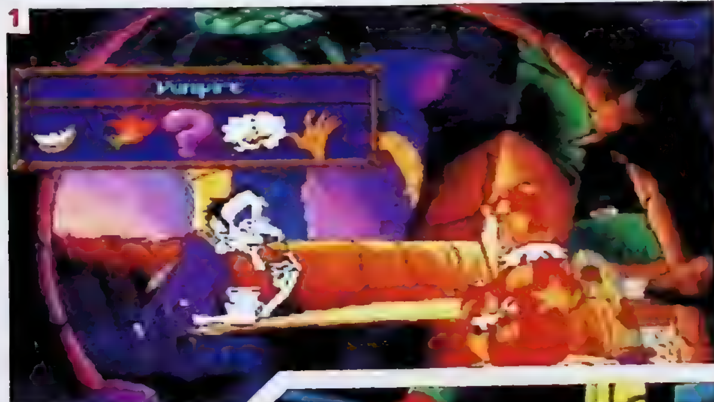
Bagaget – gjort av förnumstigt päronträ följer det sin ägare varhelst han må bege sig. Dessutom verkar det ha en enorm aptit på saker och ting, och människor som dyker upp i dess väg.

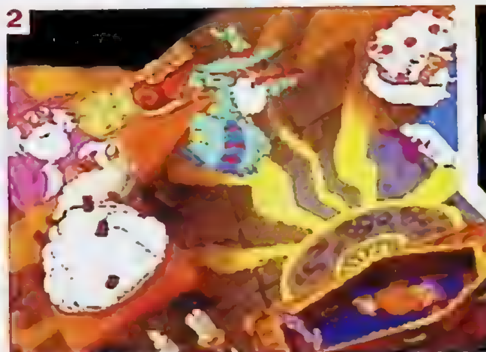


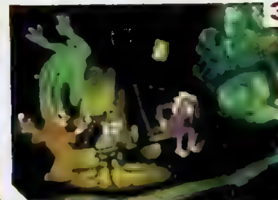


Döden – den blåögda beniga typen vars försvinnande är själva motorn i det här äventyret. Han ses oftast på sin häst Binky, där han sitter och slipar sin lie och ser allmänt lömsk ut. Innan han försvinner i alla fall.

(1) Konversationer avhandlas med hjälp av ikoner.
(2-4) I stort sett alla kända *Discworld*-figurer dyker upp förr eller senare, ofta som ett litet animerat instick.





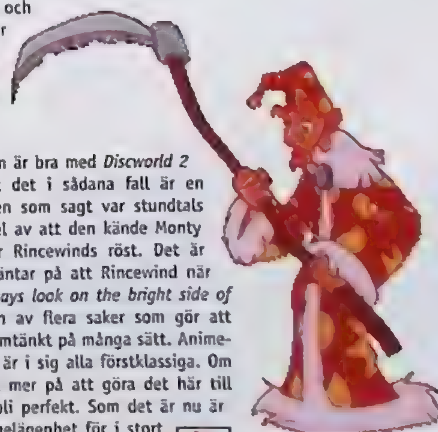




Vissa finurligheter tillstöter så småningom och en del av gåtorna i spelet kräver ett visst mått av tankeverksamhet.

ningom och en del av gåtorna i spelet kräver ett visst mått av tankeverksamhet. Att samla ihop trollkarlarnas krocketklubbor kräver exempelvis att man smidigt byter ut dem mot (självklart) uppstoppade djur. Men i största allmänhet är problemen av det enklare slaget. Det handlar för det mesta om att leta igenom spelets miljöer tillräckligt noga. Om sökpilen glider över något användbart dyker en hjälpsam liten textplatta upp. Ett noggrant sökande ger följaktligen snart resultat. Eftersom PlayStation-spelaren använder handkontroll i stället för mus kan det bli lite omständligt ibland.

Tyvärr är *Discworld 2* inte heller något vidare bra spel. Det finns alldeles för mycket berättande scener och ett oändligt antal konversationer karaktärerna emellan. Dialogen som tidvis kan vara väldigt rolig i små doser är så väl tilltagen att man som spelare känner att man har liten eller föga kontroll över det som händer. Det är även långt ifrån alltid som dialogen har något viktigt att tillföra, vilket gör att man gärna hoppar över vissa stycken och därmed löper risk att missa saker som är nödvändiga för att kunna klara spelet. Ibland känns spelet helt enkelt mer som en interaktiv bok än ett spel.



Om man ska lyfta fram det som är bra med *Discworld 2* så måste det dock sägas att det i sådana fall är en väldigt bra interaktiv bok. Den som sagt var stundtals roliga dialogen lyfts en hel del av att den kände Monty Python-skådisen Eric Idle gör Rincewinds röst. Det är nästan så att man går och väntar på att Rincewind när som helst ska brista ut i *"Always look on the bright side of life"*. Eric Idles närvaro är en av flera saker som gör att *Discworld 2* känns väldigt genomtänkt på många sätt. Animeringen, ljudet och handlingen är i sig alla förstklassiga. Om man nu bara jobbat betydligt mer på att göra det här till ett spel så hade det kunnat bli perfekt. Som det är nu är *Discworld 2* i huvudsak en angelägenhet för i stort sett enbart Terry Pratchett-fans, och det kan väl vara vackert så...



BETYG

■ GRAFIK:	En klockren seger 9	■ SPELBARHET:	Inte världens bästa äventyr 5
■ LJUD:	Det låter som Discworld 8	■ PRESENTATION:	Mycket polerat 8
■ HÅLLBARHET:	Evig, eller så länge du orkar 8	■ ORIGINALITET:	Lika originellt som det förra i serien 5

Det är rätt enkelt. Är du en stor Terry Pratchett-fan ska du ha det här spelet. Du kommer att älska det. Om så inte är fallet – undvik det.

7 av 10

Fyra Spelare · Minneskort-Kompatibelt

UTGIVARE:	UbiSoft	DISTRIBUTÖR:	Scanbox
UTVECKLARE:	Smart Dog	SPELTYP:	Sport

Tennis Arena

UbiSofts senaste spel hoppas att kunna slå *Smash Court Tennis* på hemmaplan. Men blir det serveäss eller dubbelfel?







[1] Tjockisen Chang kämpar för att nå en hård retur. Kanske är det dags att banta? [2] Upp igen bara. [3] Och så en fet smash för att avgöra bollen.

Namcos *Smash Court Tennis* var ett mycket bättre spel än Oceans *Break Point*. Men det var inte den viktigaste skillnaden mellan de spelen. Ocean satsade nämligen på total realism, och resultatet blev tämligen trist. Namco valde i stället att göra sina smashar lite hårdare och sina volleyslag lite kvickare än de är i verkligheten, något som visade sig vara nyckeln till framgång.

Med det i åtanke är det inte konstigt att UbiSoft valde samma väg som Namco. De satsade mer på Namcos helhjärtade spelglädje än på Oceans strikta realism. Trots sina fantasifullt påhittade banor, lekfullt orealistiska tennisstjärnor och onaturligt skojfriska matcher så finns det dock en hel del verklighetstrogna detaljer i *Tennis Arena*. Alla stoppbollar, passerslag och lobbar ter sig så verkliga att även den petnoga tennisälskaren kan ha nöje med det här spelet.

Spelarna i *Tennis Arena* är mycket väl animerade med hjälp av motion capture-teknik, och UbiSoft har tänkt på både de små och de stora rörelserna en tennisspelare kan tänkas utföra. De kan kasta sig till marken för att nå en stenhård crossboll, eller huka sig ned vid nät för att lägga en mördande stoppvolley, samtidigt som de ägnar sig åt naturtrogna beteenden som att knacka sanden från skorna med racket eller att vagga från sida till sida i väntan på en inkommande serve. I alla lägen demonstrerar UbiSofts spelmakare vilket sinne de har för detaljer.

Bortsett från alla exakta detaljer så är det i de olika spelarna och banorna som *Tennis Arenas* charm ligger. *Smash Court Tennis* må ha börjat trenden med fantasifulla miljöer, men det här spelet tar sig ännu större friheter med banor som den i Central Park eller den på en lyxkryssare. Även spelarna är något utöver det vanliga. Chang är till exempel en ovanligt satt liten rackare, medan Woodward har på sig jeans under matcherna. Just genom att vara så lekfullt blir *Tennis Arena* mycket mer underhållande än de flesta tennisspel.

Det viktigaste att belysa är dock hur väl *Tennis Arena* översätter tennisens unika känsla till konsolspelets knapptryckande. Det är mycket lätt att komma underfund med kontrollen, trots att det ibland kan bli en aning segt på banan. Precis som i alla tennisspel blir perspektivkänslan ibland en aning underlig. Det kan kännas som att en skyhög lobb kommer flygande i midjehöjd och så vidare, men det blir ändå aldrig till något större besvär.

Tennis Arena är kanske inte ett bättre spel än *Smash Court Tennis*, men på grund av deras olikheter är jämförelsen egentligen onödig. Som alternativ till *Smash Court Tennis* finns dock inget bättre än *Tennis Arena* och det rekommenderas till alla tennisälskare. 









[1] I såna här situationer är animationen suverän. [2] Som i ett otal andra tennisspel känns ingen skillnad mellan olika underlag. Men vem bryr sig egentligen?

Jorden runt på fyra underlag



Plats: Central Park, New York
Underlag: Gräs



Plats: Pyramid City, Egypten
Underlag: Sand/Lera



Plats: Ocean Cruise
Underlag: Trä



Plats: Stadium
Underlag: Gräs



Plats: Coliseum
Underlag: Lera

BETYG

GRAFIK:	Mycket imponerande 8	SPELBARHET:	Äkta tenniskänsla 7
LJUD:	Exakt och övertygande 8	PRESENTATION:	Trimmat 7
HÅLLBARHET:	Många njutningar 7	ORIGINALITET:	Lite påhittigt 6

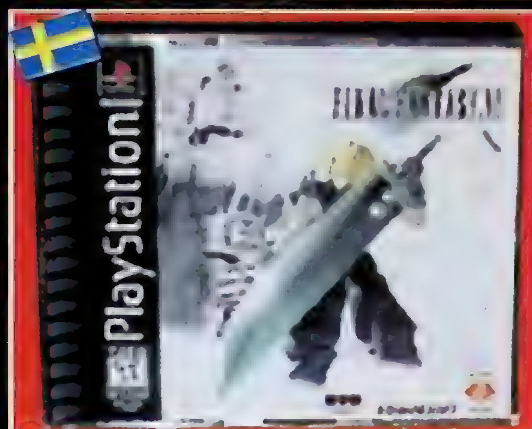
Ett överraskande kul spel. Skickligt animerat och fyllt av fantasi. Ett värdigt tillskott till PlayStations växande tennisfamilj.

7 av 10

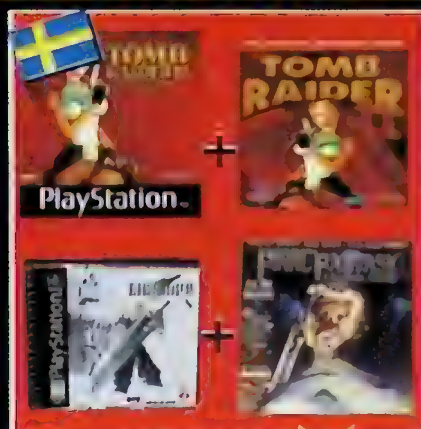
GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10, 432 41 Varberg

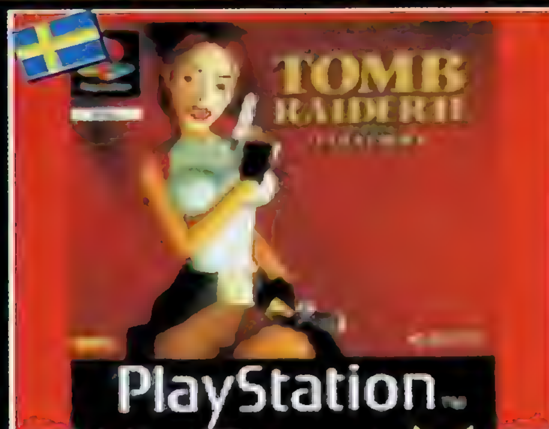
Tel./Fax 0340-67 88 80



Billigast i Sverige! (Svensk version) Butikspris 485:- **439:-**



TOMBRAIDER 2+GUIDE eller FINAL FANTASY 7+GUIDE **599:-**



Billigast i Sverige! (Svensk version) Butikspris 485:- **439:-**



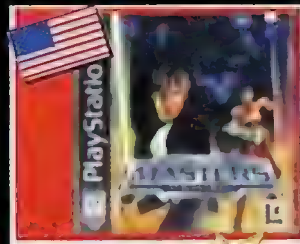
Tombraider liknande spel med fighting och magi. **549:-***



Strategiskt äventyr i FINAL FANTASY världen. **549:-***



Suveränt shoot ém up-spel inkl. Gun Con. (OBS! Begränsat antal) **599:-***



Fightingspel med Luke, Leia, Darth Vader m fl. **549:-***



Fantastiskt äventyrsspel, 5 cd-skivor. **Ring!**



BUSHIDO BLADE Squares mästerverk äntligen släppt i USA. **499:-***



Traditionellt action-spel. Sonys svar på Zelda. **549:-***



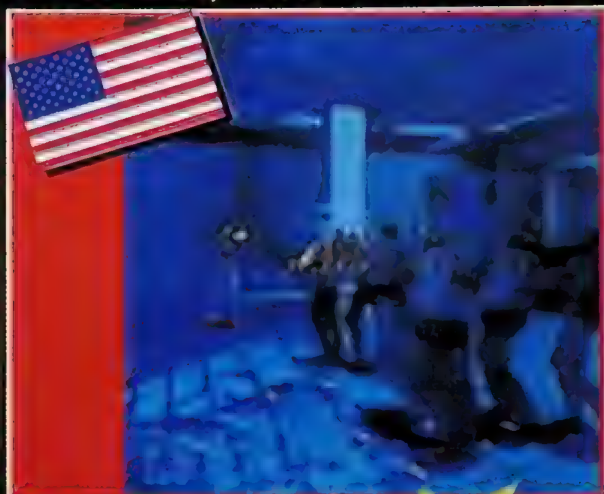
Suveränt RPG. Släpps inte i Europa. **549:-***



Fortsättning på Ogre Battle. 28 Februari. **Ring!**



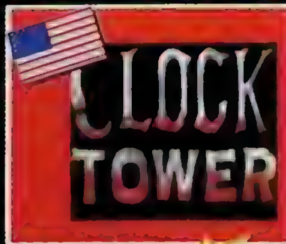
Anime filmen No 1 Nu som PSX-spel. Rekomenderas!!! **549:-***



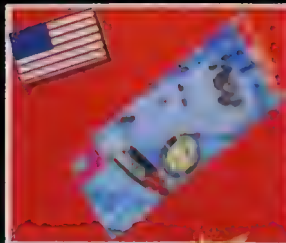
Bästa spelet 1998 redan här.

RESIDENT EVIL 2

Mycket våldsamt. (Begränsat antal) Ca 16 Januari 1998 **549:-***



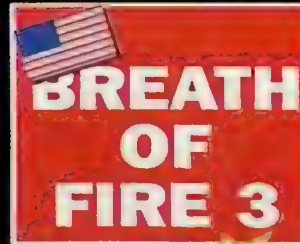
Är du beredd på isande skräck? Du har inte spelat något liknande. **549:-***



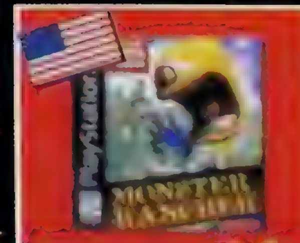
Som gjord för Final Fantasy 7 **299:-**



Gäller vid köp av US spel. **1:-**



Capcoms efterlängtade rollspel. US release 28 Feb. **549:-***



Årets mest originella spel. Föd upp monster och träna dom till lakdiatoret. **549:-***

* Kräver Multi X och RGB-kabel (RGB 150:-) Återförsäljare se hit! Vi kan även erbjuda bra priser för er. - Ring för prislista!

Med reservation för ändringar av realesedatum.





[1] TVR Cerbera är bara ett av många kraftpaket man får ratta i *Test Drive 4*. [2] I farter som 180 mph kan det dock vara svårt att undvika olyckor... [3] Starten är som alltid en avgörande del av varje lopp. [4] Grafiken är detaljrik och flyter smidigt.





Test Drive 4

Det ser bra ut, **det går undan som bara den** och det innehåller några av världens **kraftfullaste kärror.** Men behöver vi verkligen **ännu ett racingspel?**

[1, 2] Här gick det lite för fort. [3] I San Fransisco körs de häftigaste loppen.







Vad är det med PlayStation och racingspel egentligen? Visst har genren visat sig mycket populär, *Formula 1* var det bäst säljande spelet till PlayStation förra året och *V-Rally* är fortfarande med bland de tio bäst säljande spelen. Men hur många variationer på temat behöver vi egentligen, speciellt när vi redan har klassiker som *Formula 1 '97*, *TOCA Touring Car Championship* och *V-Rally*?

Test Drive 4 har dock sin egen speciella charm. I stället för att tävla mot andra bilar på en rallybana får spelaren här köra fram på vanliga vägar i några av de snabbaste bilarna på marknaden. För att vinna måste man i vanlig stadstrafik köra snabbare än de fem andra råstarka bilmodellerna, och samtidigt hålla sig borta från lagens långa arm. Och det är ju faktiskt ett ganska tilltalande koncept. För i verkligheten är det ju inte många av oss som någonsin kommer att få delta i någon motorsportgren, vare sig det handlar om formel 1 eller rally. Men ändå kan vi alla drömma om att någon dag vara rika nog att äga en sådan här smaskig sportbil.

Det största problemet är spelkänslan. Visserligen har varje bil sin egen unika körkänsla, men de är alla på tok för svåra att kontrollera.







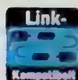
Trots att spelet innehåller ett otal bilar och banor finns det inte tillräckligt med variation, och efter ett tag blir det enformigt.

Det här spelet har även ett annat äss i rockärmen, och det är dess tilltalande yttre. *Test Drive 4* är ett av de snyggaste racingspelen som finns till PlayStation, och det vill inte säga lite med tanke på hur en del av konkurrenterna ser ut. Allt från själva tävlingsbilarna till de fordon som utgör den övriga trafiken har modellerats från verkliga förebilder, och ger ett realistiskt intryck. Fast banorna är det som riktigt får en att kippa efter andan.









■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Pitbull Syndicate	■ SPELTYP:	Racing

De är stora, de är grymma och de är löjligt snabba...

Test Drive 4 **ger dig chansen att köra omkring i tio av världens snabbaste bilar. Här är några av de allra häftigaste (det finns även ett gäng väl gömda fordon men vi vill inte förstöra för dig genom att avslöja vilka de är).**



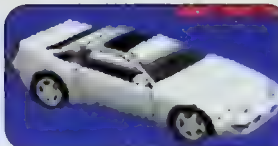
1998 Dodge Viper
Toppfart: 185 mph
0-60: 3.5 sek



1998 TVR Cerbera
Toppfart: 185 mph
0-60: 4.2 sek



1998 Jaguar XJ220
Toppfart: 218 mph
0-60: 3.2 sek



1995 Nissan 300ZX
Toppfart: 181 mph
0-60: 4.5 sek



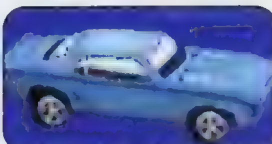
1998 Chevrolet Corvette
Toppfart: 175 mph
0-60: 4.7 sek



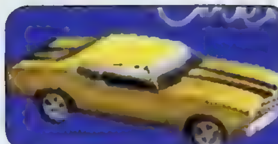
1966 Shelby Cobra
Toppfart: 187 mph
0-60: 3.5 sek



1971 Plymouth "Hemi" Cuda
Toppfart: 175 mph
0-60: 5 sek



1969 Chevrolet Camaro ZL-1
Copo 9560 Toppfart: 205 mph
0-60: 4.2 sek



1970 Chevrolet Chevelle
SS454 LS-6 Toppfart: 184 mph
0-60: 4.4 sek



1969 Chevrolet Corvette ZL-1
Toppfart: 202 mph
0-60: 4.3 sek



De vindpinade landsvägarna i England, de sexfiliga motorvägarna i USA och de kullerstensbelagda smågatorn i Schweiz är alla framtagna med nästan fotografisk realism. Pricken över i:et är dock fartkänslan. Bilarna i *Test Drive 4* viner fram med halsbrytande hastighet och ett sug som verkligen känns bakom ratten.

Förutom spelets stora charm och imponerande grafik är *Test Drive 4* utrustat med ett stort antal banor och valmöjligheter. Det går att spela i nätverk med en annan PlayStation, som ensam spelare, eller i en duell. I duellen får den ena spelaren först köra ett eget lopp, varpå motståndaren får köra samma lopp med en skugga av den första spelarens bil som opponent. I single-player mode kan spelaren välja mellan att köra ett individuellt lopp på valfri bana, ett dragrace mot en annan bil, eller delta i en av fyra olika turneringar. Varje turnering har sitt eget tävlingssystem. I en turnering måste spelaren uppnå en viss position för att få fortsätta, i en annan är det den totala tiden som räknas, i en tredje används ett speciellt poängsystem, och i den sista turneringen måste spelaren välja en ny bil för varje lopp och samtidigt ha bästa totala tid för att vinna.

Så långt är allt väl, men *Test Drive 4* är tyvärr inte helt utan brister. Det största problemet är spelkänslan. Visserligen







Spelets största styrka är dess utseende. Grafiken överträffar den i de flesta andra racingspel som finns till PlayStation.

> *Test Drive 4* har sin egen speciella charm. I stället för att tävla mot andra bilar på en rallybana får spelaren här köra fram på vanliga vägar i några av de snabbaste bilarna på marknaden.

har varje bil sin egen unika körkänsla; den tunga Dodgen är trögstyrd och svår att sladda med, medan den lätta Cobran är lättsvängd samtidigt som den sladdar för mycket. Men de är alla på tok för svåra att kontrollera. Samtliga bilar ger intrycket av att sväva strax ovanför marken, snarare än att faktiskt ha kontakt med asfalten. Styrningen är för nyckfull och även med en analog handkontroll som Namcos NegCon ger ett försiktigt rattutslag alldeles för kraftigt svängmoment, medan ett starkt rattutslag inte påverkar bilens riktning tillräckligt. Resultatet är att bilarna beter sig på ett ryckigt, orealistiskt sätt.

På grund av dessa brister är *Test Drive 4* knappast någon värdig konkurrent till de bättre spel som redan finns till PlayStation. Den som lyckas komma underfund med spelets bångstyriga kontroll kan visserligen finna ett visst underhållningsvärde i spelets medryckande fartkänsla och tilltalande grafik, men det finns redan flera andra racingspel som ger mer för pengarna.







Här en liten smygtitt på ett av spelets hemliga fordon. Pitbull Special har otrolig acceleration och ligger som klistrad på asfalten.

BETYG

■ GRAFIK:	Snyggt 8	■ SPELBARHET:	Övertygar inte 6
■ LJUD:	Realistiskt motorljud 7	■ PRESENTATION:	Slipat och proffsigt 8
■ HÅLLBARHET:	För enformigt 6	■ ORIGINALITET:	Oj vad det körs... 6

Test Drive 4 **är snyggt och snabbt med många banor, men det saknar känsla. Kul, men utan djup.**

7 av 10

Power Soccer 2

En del bryr sig inte om det är en **boll eller ett huvud** de sparkar på; här kommer en uppföljare som mest liknar **en blandning mellan *ISS Pro* och *Tekken 2*.**

För att nå framgång i PlayStations konkurrensfyllda värld av fotbollsspel har spelmakarna två val. Antingen kan de satsa på att göra den bästa fotbollssimulatorn någonsin, eller så kan de ge sitt spel ett unikt element som andra spel i samma genre saknar. Så medan spel som *ISS Pro* och *Actua Soccer* varit produkter av det första valet, med häpnadsväckande realistisk fotboll, har andra spel sökt nå fram till spelarna med diverse specialtrick och gimmicks. I *Kick Off '97* kan man till exempel skapa sitt eget drömlag med hjälp av egendesignade frisyrer och knäppa namn, *Soccer '97* har sin unikt snabba och aggressiva spelkänsla, och *Adidas Power Soccer* erbjuder vansinniga ruff samtidigt som det är en hyfsad fotbollssimulator på köpet.

Adidas Power Soccer lät inte bara spelarna göra tvivelaktigt onödiga tacklingar, man kunde även dra en motståndare i tröjan, sparka bollen rätt i hans ansikte eller hoppa på honom med livsfarliga tvåfotstacklingar. En spelare kunde sparka en annan medan denne fortfarande låg på marken och sparka honom i ryggen, bröstet eller huvudet med Kung-Fu-inspirerade hoppsparkar i bästa Eric Cantona-stil. Det är lite som *NHL Hockey* till Mega Drive, förutom att det aldrig förekommer riktiga slagsmål. Dessutom bjuder spelet på "Predator"-sparkar, som låter en spelare skicka bollen i missilfart mot målet och därmed knocka varje spelare som råkar stå i vägen, och häftiga rusningar som får en spelare att springa runt som Linford Christie på syra. Genom att samtidigt få med både det bästa och det värsta av fotbollens charm har *Adidas Power Soccer* blivit en mycket populär titel som är otroligt kul att spela.

Och nu har vi även *Power Soccer 2*. Det är minst lika roligt som sin föregångare, och det har dessutom piffats





[1] Med spelets superba reprismöjligheter kan man återuppleva spänningen framme vid mål och analysera sitt spel i detalj. [2] Målvakten tappar greppet.

Här kan man sparka runt bollen i ett realistiskt tempo,
lära sig en del extravaganta bolltricks och sväva upp
vid bortre stolpen och nicka bollen i mål,
samt utföra spektakulära volleyskott av Mark Hughes-typ.





[1] MÅÅÅÅL! [2] En suverän passning, se så han följer bollen med blicken, bla bla bla... [3] Det finns ett stort antal vinklar att följa spelet ur. [4] In med den bara!

Fyra Spelare | Minneskort-Kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Shen ■ SPELTYP: Sport







[1] Suverän teknik! Power Soccer 2 erbjuder häftiga specialare som är lätta att utföra. [2] Onödiga tacklingar hör till det vanliga. [3] Gräset är i perfekt skick. [4] Men här är det budgetgräsmatta. [5] Ännu en mördande tackling.



upp en del. Dock är förbättringarna ytterst marginella, så ägare av originalspelet kan tänkas vilja hoppa över denna uppföljare. **Lika väl som det går att ägna sig åt hårt tacklingsspel kan matcherna nu bestå av förnöjsamt passningsspel; *Power Soccer 2* lockar på så sätt fram den intelligenta, aggressiva spelaren i oss.** Här kan man sparka runt bollen i ett realistiskt tempo, lära sig en del extravaganta bolltricks och (efter en del träning) sväva upp vid bortre stolpen och nicka bollen i mål, samt utföra spektakulära volleyskott av Mark Hughes-typ. Det är dock inte hur lätt som helst att göra mål – *Power Soccer 2* lyckas hålla den balansen på en lagom nivå. Om man dock ska peka på någon direkt brist skulle det i så fall främst vara att det speciella power-skottet allt för ofta leder till mål.

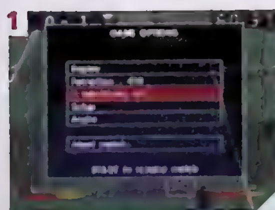
Men givetvis är det när någon elaking till motståndare börjar ruffa, försöker vinna genom skamlöst fuskande, och bara spelar fult på det hela taget, som *Power Soccer 2* verkligen kommer till liv. "There was no need for that" utbrister den upprörde kommentatorn Brian Moore efter onödiga påhopp, men varför ska väl du spela rent om inte din motståndare gör det? För att skipa rättvisa på plan är det fullt möjligt att promenera fram till en orörlig motståndare och sparka honom där det gör som mest ont, helt utan att domaren ser det. I det här spelet ser domaren nämligen inte vad som sker strax utanför bild. (Det är även möjligt att ställa in domarens känslighet, han kan vara allt från en ohämmad fascist till en feg stackare som inte kan kontrollera den match som håller på att gå över styr.)

Om man kivas för mycket med motståndarlaget kan det visserligen sluta med att matchen avgörs genom lottning, och att man därför ibland förlorar fast man egentligen skulle ha vunnit.

Med valen Rött Kort samt Skador påslagna kan spelet bli riktigt våldsamt, men spelets fysiska natur gör det snarare mer realistiskt än orealistiskt. Om man kivas för mycket med motståndarlaget kan det visserligen sluta med att matchen avgörs genom lottning, och att man därför ibland förlorar fast man egentligen skulle ha vunnit. Samtidigt krävs det tålamod och taktiskt kunnande för att bekämpa ett lag vars strategi främst bygger på våldsamheter.

Vid det här laget kanske det står klart att *Power Soccer 2* är ett underhållande och raffinerat spel. Trots dess förbättrade grafik och stora antal valmöjligheter (det går att spela med både klubb- och internationella lag, i båda sorternas turneringar) så platsar *Power Soccer 2* dock inte bland de allra bästa, men det hamnar ändå högt upp i rankingen. Man ska inte döma ut det här spelet som en total våldsfest, för här finns det lika gott om finess och kvalitet som hårda tag. *Power Soccer 2* torde locka både de spelare som gillar att spela fotboll som det var menat från början, och de som föredrar ett rejält slagsmål med bollen som ursäkt.






[1] Här finns många valmöjligheter som är lätta att ställa in. [2] Okej, fyra minuter kvar och ett måls ledning. Dags för ett spelarbyte.

BETYG

■ GRAFIK:	Helt OK 7	■ SPELBARHET:	Våldsamt kul 8
■ LJUD:	Moore snackar på 5	■ PRESENTATION:	Slipat 7
■ HÅLLBARHET:	Övertid 7	■ ORIGINALITET:	Inte längre 4

Det är bara en uppföljare och det finns bättre fotbollsspel, men blandningen mellan brutalitet och finess gör ändå Power Soccer 2 till en vinnare.

7 av 10



[1] Efter ett riktigt bra slag måste reprisen givetvis ses om minst tio gånger. [2] En vit linje talar om att slaget kommer att lyckas, medan en röd betyder motsatsen. [3] En putt. [4] Chippa upp på greenen. [5] Och så repris på det där finfina slaget.

PGA Tour '98

Electronic Arts gamla klassiker är tillbaka med ett par nya banor. Dags att leka "finn fem fel" kanske?

Redan när *PGA Tour* släpptes någon gång kring 1990 hade EA hittat det vinnande receptet. Sedan dess har spelet finslipats in i minsta detalj och diverse utökningar har gjorts, men skillnaderna mellan de olika versionerna består främst av årtalen i titlarna. I år är det samma visa, så när som på en liten detalj. Både *PGA Tour '96* och *PGA Tour '97* hade två artonhålsbanor, men *PGA Tour '98* har lite mer än så.

I spelet återfinns fem banor som alla är skapade med verkliga förebilder, bland annat the Colonial Country Club i Texas och Arnold Palmers egendesignade bana Bay Hill i Florida. Det finns diverse typer av spel att delta i, från den vanliga turneringsformen med 18, 36 eller 72 hål till stroke play, skins och shoot-out.

Det är inte lätt att upptäcka de övriga förbättringarna, bortsett från den digitaliserade spelaren som utför det spelaren kommenderat via handkontrollen. Allting annat är precis samma som tidigare. Swingmätaren är fortfarande på plats (i två versioner, arcade och classic) och kartan är forfarande i bild. Som tur är har caddyn dock slutat tassa kring flaggan när man ska putta. Ungefär vad man hade väntat sig alltså. Vid en närmare besiktning visar sig spelet även ha fått några nya parametrar man kan leka med. Den erfarne spelaren kan nu skruva bollen så att den beter sig som önskat när den en gång träffat marken (i alla fall är det tänkt så). Den som behöver lite extra hjälp kan även starta från olika ställen på banan så att det blir närmare till greenen, utom vid turneringsspel. En annan mycket användbar finess som bör omnämnas är tränarrösten som tar en liten genomgång med spelaren innan bollen slagits ut från tee. Han ger tips om vilken riktning man ska välja, vad man behöver tänka på i fråga om hinder







[1,2,3] Den som spelar ett bra hål som birdie eller eagle får se sin digitale spelare fira med lite gympa. [4] Flytta den låtsade flaggan för att hitta linjen.





■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Sport

1


2


6


5


4


3


[1] Ställ in höjdvinkeln. [2] Det ser ju ut som Tiger Woods! [3] Missa detta slag och din boll åker i drickat. [4] Hål med par 5 är idealiska för att tjäna in ett slag eller två. [5] Här var det inte mycket till höjdskillnad. [6] En underbar chip in till greenen.

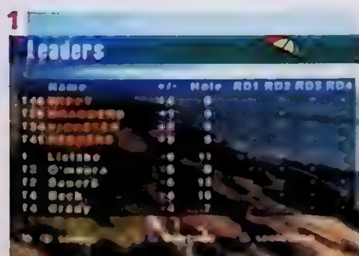
och en del andra strategiska tips. Trots att hjälpmarkeringarna på kartan överdrivits något är dessa tips faktiskt till stor hjälp. Men dessa små förbättringar är egentligen bara utsmyckningar.

Skulle det alltså kunna röra sig om att EA försöker skinna sina köpare med hjälp av sin PGA-licens? Det är mycket möjligt. Det är inget snack om att *PGA Tour* är ett mycket bra golfspel. Men 1998 års version är fortfarande bara en marginellt förbättrad kopia av 1997 års upplaga. Självklart vill EA inte riskera att förstöra sitt vinnande recept, men eftersom den största nyheten endast består av tre nya banor så blir det inte tal om att höja betyget.

Den erfarne spelaren kan nu skruva bollen så att den beter sig som önskat när den en gång träffat marken (i alla fall är det tänkt så).

Som bara ett spel i mängden är *PGA Tour '98* inte speciellt underhållande jämfört med de andra titlar som finns till PlayStation. Visserligen kan man spela fyra personer samtidigt i en turnering (med en handkontroll), men det är fortfarande bara ett golfspel. Man må kunna en bana utan och innan, men hela svårigheten ligger fortfarande i att kunna trycka på x-knappen i precis rätt ögonblick. Missar man det så flyger bollen obönhörligen ut någonstans där den blir mycket svårspelad, oavsett hur många inställningar som knappats in för att locka fram den perfekta skruven. Oftast landar den i vattnet. De nya banorna är för det mesta bara kosmetiska tillägg, som inte förändrar spelet särskilt mycket.

Det här spelet har alltså inga större förbättringar att erbjuda inom grafiken, och ljudet är en ren besvikelse. Känslan är dock fortfarande bra, och dåliga slag är alltid spelarens fel (speciellt med vinden avstängd), men den som redan äger ett hyfsat golfspel behöver inte bry sig om att köpa *PGA Tour '98*. 

1


2


[1] Efter varje hål i en turnering blir man påmind om sin inkompetens.
[2] Att skruva fel här vore ödesdigert.

BETYG

■ GRAFIK:	Ryckig animation 6	■ SPELBARHET:	Knappstackato. 6
■ LJUD:	Träffarna hörs inte. 5	■ PRESENTATION:	Bra hjälpkommentarer 6
■ HÅLLBARHET:	Många hål blir det. 7	■ ORIGINALITET:	Samma som alltid 2

Ett mycket bra spel för den som inte äger ett golfspel. Den som redan har ett PGA-spel från EA Sports kan hålla i slantarna.

7 av 10

Prenumerera

NU!

20% rabatt





Du får 12 nummer av PlayStation Magasinet + 12 fullmatade demo-cd direkt hem i din brevlåda för bara 579 kronor (ordinarie lösnummerpris 708 kronor). Du kan också provprenumerera på 3 nummer + 3 cd-skivor för bara 149 kronor. Vår prenumerationstelefon är öppen dygnet runt. Ring in din beställning på tel 08- 672 83 33. Du kan också använda den portofria svarskupongen som följer med tidningen.

SPELA SVENSKT

TÄVLING

Nu är det första svenska PlayStation-spelet äntligen släppt. Och killarna i Neurostone har lyckats bra. På sidan 40 kan du läsa recensionen och i månadens andra stora tävling kan du vinna ett av tre spel som vi har lagt beslag på.

Till vilken spelkonsol släpptes *Elitserien*-spelen, som Neurostone också utvecklade?

1. Super NES
2. Mega Drive
3. Game Boy

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på **0712-110 50.** Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de tre spelen. Lycka till!

TIPS

Den här månaden bjuder vi på allehanda topphemliga tips och tricks, bland annat till *Doom*, *Dark Forces*, *Final Fantasy VII*, *G-Police*, *NHL '98* och *Moto Racer*.

ACE COMBAT 2



Musiktest

Klara spelet med en rank högre än First Luitenant så kommer Music Player Mode att visa sig i Options-menyn. Det går att lyssna på vilket som helst av skivans 28 musikspår. Tryck L1 eller L2 för att hoppa till nästa spår, R1 eller R2 för att hoppa till föregående spår, cirkel för att spela det valda spåret, select för att byta skärm, triangel eller kryss för att avsluta.

Välj uppdrag

Klara uppdraget Kingpin så kommer "Free Mission" att dyka upp i huvudmenyn. Det är då möjligt att spela vilket uppdrag som helst.

Se alla flygplan

Klara hela spelet med rank General, så blir det möjligt att titta på spelets alla flygplan.

Lås reprisvinkeln

Tryck ned och håll inne fyrkant under en repris så kommer kamerans vinkel att låsas.



Alternativa kartvinklar

Scrolla till ordet "Mission" på uppdragsskärmen. Tryck sedan select så kommer du att kunna välja tre nya vinklar att titta på kartorna med.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Välj bana

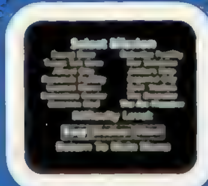
Skriv in lösenordet ULDLRLDULRRDRRU.

Bästa lösenordet

Ange LLLLDRRLLDRDLUR som lösenord, så får du starta på sista banan på Hidden Island 5-B med alla hemligheter.







DARK FORCES

Välj bana

Ange P3NDLDQNY2 som lösenord så kan du ta dig till alla banor.

Bana	Lösenord	Bana	Lösenord
2	09VCJGG7WM	9	BR2WYK2CQJ
3	18WBDP7RMN	10	0OG8NLJ4G0
4	885BVHMCQ8	11	T2GDTJG5JT
5	!322NJQHT3	12	H2DCTKH40S
6	GV8KF!G6KL	13	PPYRQP58LD
7	3X8MJ47R3X	14	RT2W121V7J
8	LMZRK4!R3D		

Fuskmeny

Tryck vänster, cirkel, kryss, höger, kryss, ned, cirkel, kryss under spelets gång så aktiveras en fuskmeny med följande val:



Invincible – du tar ingen skada
Coords – visar din position
Palmode – byter NTSC till PAL, vilket fryser alla NTSC maskiner.
Supermap – visar en fullständig karta över nivån.
Maxout – du får alla vapen och all ammunition.
Pogo – du kan hoppa högre för att nå tidigare otillgängliga platser.
Ponder – stäng av motståndarnas artificiella intelligens.
Gamewon – hoppa till nästa nivå.

FELONY 11-79



Hemliga fordon

Klara av följande uppgifter för att få tillgång till de olika fordonen:

SIR/NSR	Klara spelet på den lättaste inställningen.
GTR/BUS	Klara spelet på mellansvår inställning.
DAM/LIM	Klara spelet på den svåraste inställningen.
GTS	Klara spelet på den lättaste inställningen och tjäna en miljon.
ELS	Klara spelet på mellansvår inställning och tjäna 2.5 miljoner.
360	Klara spelet på den svåraste inställningen och tjäna över 2.5 miljoner.
FD7	Klara spelet på den lättaste inställningen på mindre än fyra minuter.
GT1	Klara spelet på mellansvår inställning på mindre än fyra minuter.
TAC	Klara spelet på den svåraste inställningen på mindre än fyra minuter.
TRD	Överstig hastighetsbegränsningen på banan Seasides motorväg med mellan 60 och 75 mph.
19A	Klara banan Downtown utan att ta skada eller tjäna pengar.
PLC	Klara banan Seaside utan att ta skada eller tjäna pengar.
TNK	Klara banan Metro City utan att ta skada eller tjäna pengar.
RC Car	Förstör skärmarna på den vänstra väggen i köpcentret i banan Metro City.

DOOM

Alla kartor

Triangel, triangel, L2, R2, L2, R2, R1, fyrkant.

Alla kartor och föremål

Triangel, triangel, L2, R2, L2, R2, R1, cirkel.

Alla vapen och all ammunition

Kryss, triangel, L1, upp, ned, R2, vänster, vänster.

Osårbar

Ned, L2, fyrkant, R1, höger, L1, vänster, cirkel.

Hoppa till annan bana

Höger, vänster, R2, R1, triangel, L1, cirkel, kryss.

Röntgenblick

L1, R2, L2, R1, höger, triangel, kryss, höger.







FIGHTING FORCE

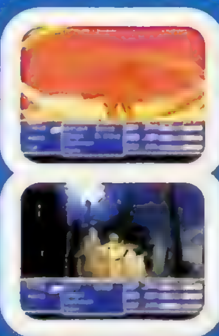
© & ™ Core Design Limited 1997.
© & Published by Eidos Interactive Limited 1997.
All Rights Reserved.

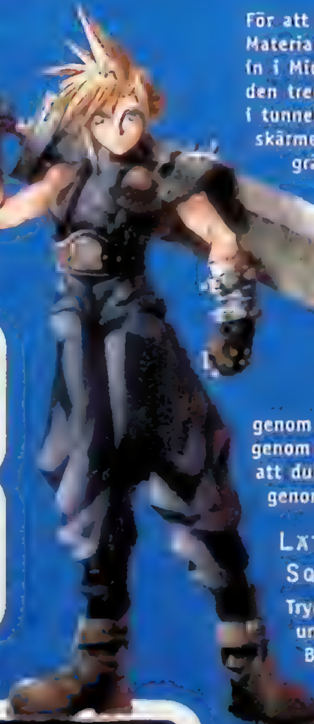
FIGHTING FORCE

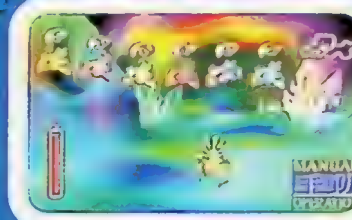


Fuskinställning

Tryck och håll ned vänster, fyrkant, L1 och R2 i huvudmenyn. Då kommer orden "Cheat Mode" att uppenbara sig i skärmens nedre del. Du kan nu gå in i valmenyn och välja bana eller odödlighet.









FINAL FANTASY VII

Lättare Chocobo-lopp

Håll nere L1, L2, R1 och R2 medan du tävlar mot en Chocobo så kommer din energistapel sakta att växa.

Dubblera föremål

Detta kommer bara att dubblera de föremål som kan väljas under strid, det kan ej dubblera sources, materia, vapen eller rustningar.

För att utföra detta trick behöver du W-Item Materia som du får efter att du hoppat tillbaka in i Midgar med fallskärm under äventyret på den tredje CD-skivan. Efter att du har kommit in i tunnelbanetunnlarna i Sector 8 ska du gå mot skärmen så kommer du snart till en återvändsgränd där W-Item finns. Använd materian på den spelare vars föremål du vill dubblera. När en strid börjar ska du välja W-Item i menyn och sedan använda ett oviktigt föremål på någon av karaktärerna. I det andra föremålsvalet ska du välja det föremål som ska dubbleras genom att trycka cirkel och sedan ångra ditt val genom att trycka kryss. Då kommer föremålet att dubbleras. Proceduren kan sedan upprepas genom att trycka cirkel och sedan kryss.

Lätta Battle Square-handikapp

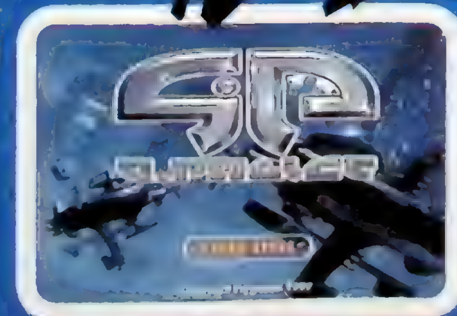
Tryck snabbt på fyrkant flera gånger under enarmad banditsekvenserna i Battle Square-sektionen vid Gold Saucer. Detta kommer att sakta ned bildväxlingen så att du lättare kan välja handikapp. Detta trick fungerar även under Cait Siths Limit Breaks.

FINAL FANTASY VII



G-POLICE

Uppdrag	Lösenord
2	OLEFGLPI
3	WDZWTYQI
4	STXGIDEA
5	WZKVOFFA
6	GRXJTYGA
7	IMWGTDXI
8	YMPCUZYI
9	YWVFHNAJ
10	WNLUJSBJ
11	UGSIBPNA



MADDEN '98

Bonuslag

Skriv in ett av dessa spelarnamn för att aktivera dess bonuslag:

Lag	Namn
EA Sports	ORRS HEROES
Tiberon team	LOIN CLOTH
All time leaders	LEADERS
All time All Madden	COACH
All 60's	PAC ATTACK
All 70's	STEELCURTAIN
All 80's	GOLD RUSH
NFC Pro Bowl	ALOHA
AFC Pro Bowl	LUAU

Bonusarenor

Skriv in ett av dessa spelarnamn för att aktivera dess bonusarena:

Arena	Namn
Astrodome	JETSONS
Cleveland Browns Stadium	DAWGPOUND
Old Miami Dolphins Stadium	DANDAMAN
Old Oakland Stadium	SNAKE
Old Tampa Bay Stadium	BIG SOMBRERO
RFK Stadium	OLDDC
Tiburon Sports Complex	SHARKSFIN
Wild West	GHOST TOWN

MOTO RACER



Tryck in dessa knappkombinationer vid titelskärmen:

Se credits

Tryck cirkel, triangel, fyrkant, cirkel, triangel, fyrkant, upp, höger, vänster, kryss.

Se slutsekvensen

Tryck fyrkant, triangel, cirkel, triangel, fyrkant, triangel, L1, upp, R2, kryss.

Öppna alla tio banor

Tryck upp, upp, vänster, höger, ned, ned, fyrkant, R2, triangel, kryss.

Öppna alla bakvända banor

Tryck ned, ned, höger, vänster, upp, upp, cirkel, L2, triangel, kryss, höger, fyrkant, cirkel, R1, L1, triangel, kryss.

Motståndarna begränsade till 50km/h

Tryck ned, ned, ned, cirkel, L1, fyrkant, L2, ned, ned, kryss.

Minicyklar

Tryck upp, ned, R2, L2, ned, upp, L1, kryss.

Turbo boost

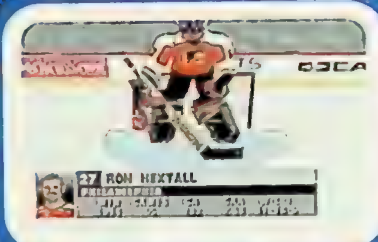
Tryck upp, upp, upp, triangel, R1, triangel, R2, upp, upp, kryss.

Nattracing

Tryck upp, cirkel, L1, ned, triangel, L2, fyrkant, vänster, R1, kryss.



NHL '98



Se en Stanley Cup FMV-sekvens
Skriv in STANLEY som lösenord.

Minispelare

Skriv in NHLKIDS som lösenord.

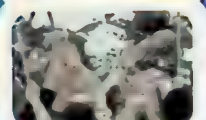
Jättespelare

Skriv in BIGBIG som lösenord.



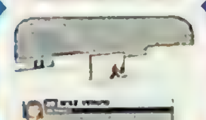
Minispelare med jättehuvuden och jättemålvakter med jättehuvuden

Skriv in PLAYTIME som lösenord.



Numerärt överläge till det lag som släppt in det senaste målet

Skriv in GIPTEA som lösenord.



Jättehuvuden

Skriv in BRAINY som lösenord.

EA Blades bonuslag

Skriv in EAEAO som lösenord.

Byt till dig EACspelare

Skriv in FREEEA som lösenord.

Använd alternativa tröjor

Skriv in 3RD som lösenord.

Superspelare

Skriv in ett av namnen i game credits som spelarnamn.

NIGHTMARE CREATURES



Fuskinställning

Tryck vänster, upp, triangel, ned, cirkel, triangel, fyrkant, ned som lösenord och välj sedan New Game. Du bör då ha tillgång till Unlimited Continues, Play as Monster och Level Select.

NUCLEAR STRIKE



Skriv in ett av dessa lösenord för att komma till dess tillhörande nivå:

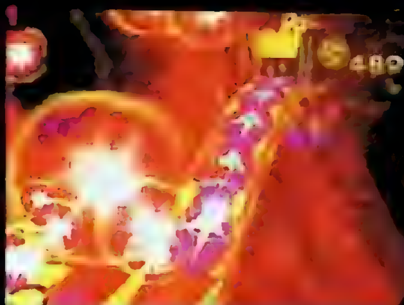
Nivå	Lösenord	Nivå	Lösenord
Campaign 1	JUNGLEWAR	Campaign 3.2	PLUTONIUM
Campaign 2	CUTTHROATS	Campaign 4	PUSAN
Campaign 3.1	COUNTDOWN	Campaign 5	ARMAGEDDON

KULTUREN MÅSTE UT I SAMHÄLLET!

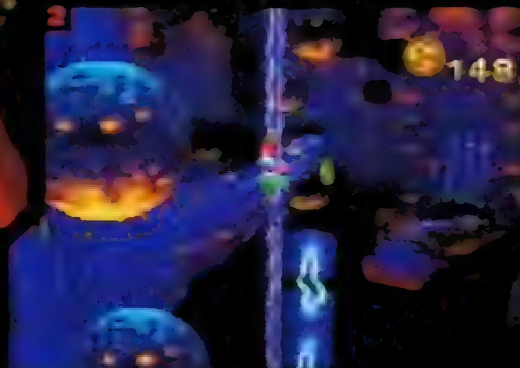


Månadens CD innehåller inte mindre än fem nya speldemos, samt ännu ett hembakat Yaroze-spel. Vi är faktiskt lite imponerade själva.

Pandemonium 2



[1] Spelkänslan är snarlik den i originalet, men miljöerna har blivit ännu galnare. [2] Undvik jättekulorna till varje pris.

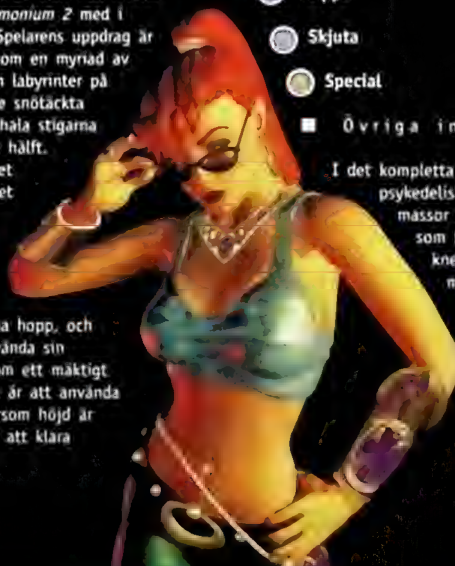


Utgivare: BMG
Speltyp: Plattform
Demotyp: Spelbar demo

För ett år sedan drabbade de ihop i slaget om köparna – galningen *Crash Bandicoot* och de två tonåriga magikerna i *Pandemonium*. Nu har spelen fått varsin uppföljare, och slaget kan börja igen.

På demoskivan finns den första banan i *Pandemonium 2* med i spelbar form. Spelarens uppdrag är att ta sig igenom en myriad av olika gåtor och labyrinter på sin väg från de snötäckta bergen till de hala stigarna i banans andra hälft. Precis som i det kompletta spelet finns båda karaktärerna med.

Nikki kan nå otroliga höjder med sina hopp, och Fargus kan använda sin trollstav Sid som ett mäktigt vapen. Ett tips är att använda Nikki här, eftersom höjd är nyckelordet för att klara banan.



■ Kontroller

← Vänster
→ Höger
✕ Hoppa
□ Skjuta
○ Special

■ Övriga inslag

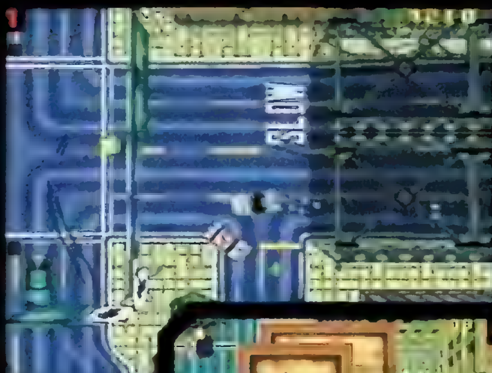
I det kompletta spelet finns 14 psykedeliska banor med massor av svårigheter som blir allt mer knepiga ju längre man kommer.





[1] Ungdomarna ses här i kamp med ett riktigt äckel. [2] The bridge of Size är inte illa. [3] Studsa på de heta gasbubblorna för att komma ut.

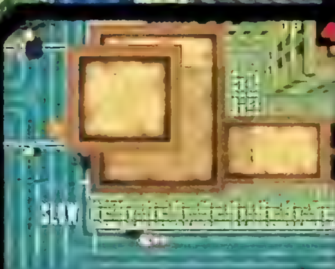
Grand Theft Auto



[1] Den som ställer till för mycket trubbel får bylingen på halsen. [2] När fyra poliser syns högst upp i bild börjar vägblockeringar dyka upp på vägarna. [3] Den som fångas får veta att han lever. [4] Bussen är full med barn, så håll dig undan!







Utgivare: BMG

Speltyp: Brottssimulator

Demotyp: Spelbar demo

Äntligen har det kommit, spelet som utmanar allt vad moral heter. Sedan *Grand Theft Auto* började utvecklas för tre år sedan har dess rykte blivit allt värre, och spelet har till och med tagits upp för debatt i den engelska riksdagen. Efter att ha testat den demo som finns på skivan inser de flesta nog varför.

Spelets huvudperson är en nitisk småförbrytare som till varje pris försöker ta sig uppåt i den kriminella hierarkin. Banorna utgörs av otäcka stadsmiljöer där enda sättet att lyckas är att vara tuffare än alla andra. Spelet består av mer än 200 olika uppdrag där spelaren ska bevisa sina brottsliga färdigheter. Dessa uppdrag kan gå ut på allt från att sno ett par taxibilar till att parkera en hel busslast med sprängämnen framför polischefens dörr. Brottslighet för hela slanten alltså. En fördel med spelet är hur fri spelaren är att hitta på egna små upptåg. Till exempel kan det vara kul att tjyvkoppla den snabbaste bilen i stan, och bara bränna runt på gatorna för sakens skull.

I den medföljande demon finns det fyra kompletta uppdrag att utföra. För att välja ett uppdrag är det bara att följa de gula pilarna till telefonkioskerna utanför parken, svara på ett av de fyra samtalen och följa instruktionerna. Om snuten börjar jaga dig är det bara att leta upp ett garage som erbjuder snabb omlackering, och byta registreringsskyltarna för en smärre avgift. Och glöm inte att halva nöjet med *Grand Theft Auto* är att utforska städerna...

Kontroller:

Alltid:

- ← Sväng vänster
- → Sväng höger

Under bilfärd:

- Accelerera
- Backa
- Lämna fordonet
- R2 Handbromssväng

Till fots:

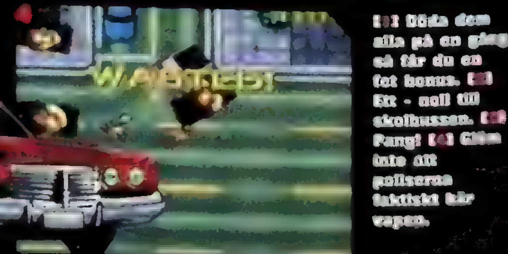
- Framåt
- Bakåt
- Stjäla / gå in i fordon
- Skjuta / slå
- R1 Hoppa över bilar

Övriga inslag

Den färdiga versionen av *Grand Theft Auto* är fylld med fler än 200 uppdrag som äger rum i tre påhittade amerikanska städer.







[1] Döda dem alla på en gång så får du en fet bonus. [2] Ett - noll till skolbussen. [3] Pang! [4] Glöm inte att poliserna faktiskt bär vapen.



Power Soccer 2

Utgivare: Psygnosis
Speltyp: Sport
Demotyp: Spelbar demo

Förra året kom det en hel dröse bra spel för den som gillar vanlig fotboll. Men för de riktigt hårda tagen fanns egentligen bara ett alternativ; *Adidas Power Soccer*. Förutom de vanliga möjligheterna att skjuta och passa var spelet även fyllt med våldsamma specialare som Super Tackle, Overhead Blaster och Predator Screamer. För första gången hade fotboll blandats med beat 'em up i ett fotbollsspel, och självklart var Psygnosis tvungna att göra en uppföljare med samma koncept.

I denna demo får spelaren chansen att använda det engelska laget i en match mot fransmännen. Det är dock inte det lättaste att komma in i spelet. Ett användbart tips är att alltid ha en man uppe vid motståndarnas mål, för målvakterna har en ful ovana att tappa bollen titt som tätt. Inte världens mest sportsliga taktik kanske, men den funkar.





[1] Det här kommer att hända ofta under de första matcherna. [2] Det är lätt att missa med de grova tacklingarna.

■ Kontroller:

↑ Spring uppåt fältet

↓ Spring nedåt fältet

← Spring åt vänster

→ Spring åt höger.

Med bollen:

- Kort pass
- Lång pass
- Skott
- Undvik tackling

Utan bollen:

- Nicka bollen
- Brösta bollen
- Vanlig tackling
- Tvåfots grov tackling

■ Övriga inslag
Det färdiga spelet innehåller mer än 50 lag, åtta olika arenor och kommentatorröst av Brian Moore.





Fristående bild: Bollen är alltid i spel och det är lätt att göra mål.

Courier Crisis

Utgivare: BMG
Speltyp: Racing
Demotyp: Spelbar demo

Äntligen får vi chansen att leka cykelbud igen, med BMG Interactives moderna tappning på det klassiska *Paperboy*. Som överstressad cyklist blir det spelarens uppgift att undvika alla bilar och människor på gatorna, och samtidigt alltid hinna fram i tid för att klara av sitt jobb.

Uppe på trottoaren kan man ha riktigt kul med att köra över folk, och för den riktigt elake finns det möjlighet att sparka och slå på fotgängarna med hjälp av olika knappar. Med olika knappkombinationer kan cyklisten även utföra en mängd tricks av olika svårighetsgrad. *Courier Crisis* är kanske inte världens roligaste spel, men dess enkla charm kan ändå vara riktigt underhållande.

■ Kontroller:

← Sväng vänster

→ Sväng höger

- Hoppa. Håll knappen intryckt för att bygga upp kraft, och släpp sedan för att hoppa.
- Broms
- Trampa på pedalerna. Dubbeltryck för en fartboost.
- Sparka eller slå fotgängare.

L1 Slå åt vänster

L2 Sparka åt vänster

R1 Slå åt höger

R2 Sparka åt höger

Trick (I luften)

↓ + R1 + L1 Bakåtvolt

↑ + L2 Table Top

↓ + L1 + R1 Air 360

■ Övriga inslag
Det färdiga spelet innehåller helt otroliga 250 uppdrag att utföra i fem olika stadsmiljöer, från Waterfront till Civic Centre och Chinatown.





Undvik inte bilarna, hoppa bara över dem med din feta hoj.

Frogger



[1] Den röda stapeln visar hur mycket tid som finns kvar. [2] Tungan rätt i mun... [3] Starten går! [4] När har vi grodan just vid starten. [5] Men grodor kan visst simma!

Utgivare: Hasbro
Speltyp: Nostalgiarkad
Demotyp: Spelbar demo

Någon gång på det tidiga åttiotalet, innan spelarkaderna erövrats av klassiker som *Space Invaders* och *Pac-Man*, så var det en speciell liten groda som drog till sig all uppmärksamhet.

Frogger var ett mycket enkelt spel, precis som alla andra arkadspel var på den tiden. Man skulle hoppa över en väg utan att bli överkörd, ta sig över en flod utan att stöta ihop med krokodiler, och sedan upprepa den proceduren i evighet. Så höll det på, ända tills man fått slut på växel eller somnat av utråkning. Lika enformig är inte Hasbros nya version av det klassiska grod-temat, och spelet har dessutom berikats med en gnutta 3D.

Demon utspelar sig på Lily Islands, där vår groda måste ta sig från sköldpaddsskal till fastland för att finna sina vänner innan tiden tagit slut. Svårare än så är det inte. Men kom ihåg att grodor inte kan simma... i alla fall inte i Frogger.

■ Kontroller:

↑ Hoppa framåt

↓ Hoppa bakåt

← Hoppa åt vänster

→ Hoppa åt höger

○ Sträck ut tungan

✕ Superhopp

△ Kväk

■ Övriga inslag

Det finns 40 nivåer av nostalgisk underhållning i det kompletta spelet, där både en eller två spelare kan delta samtidigt.

A Dog Tale / Yaroze

Utgivare: Ira Rainey
Speltyp: Plattformsspel
Demotyp: Spelbar demo

A Dog Tale utspelar sig i en färgglad värld, där en liten pojke försöker återfinna sin borttappade hund. Den bebisliknande hjälten måste här hoppa från plattform till plattform för att undvika allehanda faror, som utgörs av allt från sylvassa kaktusar till några riktigt underliga fiender. Kontrollen kan kännas lite konstig till en början, men den som har lite tålamod lär sig snart.

Programmeraren Ira Rainey gjorde spelet på bara åtta veckor, och det började som ett enkelt experiment med Yaroze-maskinen. Men Ira tyckte att det skulle ha varit bortkastat att inte göra något av sitt experiment, så han började bygga på det med fler spelingredienser. Till sist hade det blivit ett färdigt spel av det hela, och det får ni nu chansen att testa på vår demoskiva.

■ Kontroller

← Gå åt vänster.

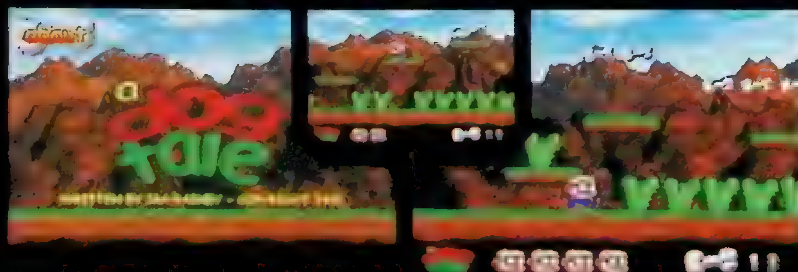
→ Gå åt höger.

✕ Hoppa

■ Övriga inslag

När Ira köpt sin Yaroze använde han sig mycket av den officiella hemsidan på Internet och diverse newsgroups för att lära sig programmera. På demoskivan finns en reklamsnutt för Yaroze, där man kan hitta värdefull information om websidan med mera.







Yaroze-spelen blir bara bättre och bättre. I reklamsnutten på demoskivan finns all nödvändig information för den intresserade.

NÄSTA MÅNADS CD

Actua Soccer 2



Formula Karts



Rosco McQueen



Judge Dredd



Cool Boarders 2



Förutom dessa fem demoversioner – varav alla utom *Cool Boarders 2* är spelbara – innehåller nästa månads demo-CD även videosekvenser ur Sonys kommande bilspel *Gran Turismo*, som förväntas bli sommarens största succé. Och så blir det som vanligt även en helt ny spännande Yaroze-demo.

Nästa Månad



VINTERSPORTER

I nästa nummer av PlayStation-Magasinet testar vi vinterns coolaste spel och berättar mer om andra spännande sportlovsaktiviteter.

RASCAL

Traveller's Tales har tidigare producerat Sonic-spel åt Sega. Nu gör de PlayStation-spel tillsammans med Psygnosis.



PLUS

Mortal Kombat Mythologies, Need for Speed III, Jet Riders 2, Deathtrap Dungeon, Aironauts, Actua Ice Hockey, Chill och Everybody's Golf.

KOMMER DEN 3 MARS

NORDIC GAMES POSTORDER TE

nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
Tel: 054-18 83 18
Fax: 054-10 16 50
Vardagar 10–19
Lördagar 11–15

- Sveriges lägsta priser
- Störst sortiment av TV-spel i Norden
- Två års garanti
- 24 timmars leverans om du ringer innan kl. 16.30

Detta har gjort oss till Nordens största postorder-företag av TV-spel

KÖPINFORMATION

- Alla priser i annonsen är inkl.moms.
- Postens avgifter tillkommer med minst 58kr. Vid beställning av basenhetspaket tillkommer 99kr.
- Löser du ej ut en beställd försändelse är vi tvungna att ta ut en hanteringsavgift på 175-225kr. Hör av dig ifall du har beställt en vara men inte hinner lösa ut den i tid.
- En del varor i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta; ring in din order eller ange några reservtitlar vid beställning per fax/brev.
- 2 års garanti på samtliga nya varor. 1 års garanti på alla begagande varor.
- Priserna i annonsen gäller t.o.m 28 februari 1998.
- Vi reserverar oss för tryckfel, faktafel, smärre prisjusteringar och upphovsrätter.

Butik i Karlstad

Du är välkommen att besöka vår butik på Östra Torgatan 15 i Karlstad. Denna har ett visst utbud av varorna i annonsen. I butiken kan du även sälja, byta och köpa begagnade spel enligt prislistorna i denna annons. Ifall du vill vara helt säker på att butiken lagerhåller en viss vara innan du kommer så ringer du enklast och frågar butiken på telefon 054-152448. Observera att det på detta nummer ej går att göra postorderbeställningar.
ÖPPETTIDER: Vardagar 12-18 Lördagar 11-15

ÅTERFÖRSÄLJARE

Nordic Games säljer till hundratals butiker runt om i Sverige, Finland och Norge. Med 25000 spel och över 500 titlar i lager kan vi erbjuda återförsäljare den bästa servicen och lägsta priset.

Kontakta vår ÅF-avdelning på tel 054-184655 för mer information.

OBS! Vi säljer endast till etablerade företag. Vill du som privatperson köpa spel är du välkommen att ringa vår postorder, telefon 054-18 83 18.

SVERIGES LÄGST

NYHETER

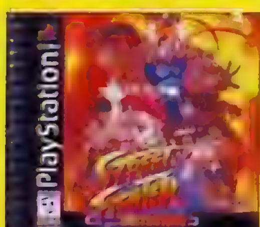
FEBRUARI/MARS



Clock Tower 449



Cool Boarder 2 419

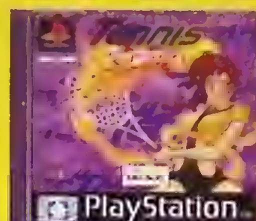


St. Fighter 2 Collection 439



Riven – Myst 2 479

Actua Ice Hockey	419	Need for Speed 3	439
Alien Resurrection	439	Nightmares Creatures	419
Alundra	479	Ninja	479
Ark of Time	439	Pax Corpus	439
Bloody Roar	469	Popolous 3	439
Breath of Fire 3	479	Premier Manager 98	399
Clock Tower	449	Riven - Myst 2	479
Colin McRae Rally	419	Road Rash 3D	439
Cool Boarder 2	419	Shadow Master	479
Dark Omen	439	Skull Monkey	439
Deathtrap Dungeon	479	Steel Reighn	419
Gex 2	399	Street Fighter 2 Collection	439
Monkey Hero	419	Theme Hospital	439
Nagano Winter Olympics	479		



Tennis Arena 369



Tomb Raider 2 439



Final Fantasy 7 479



Grand Theft Auto 399

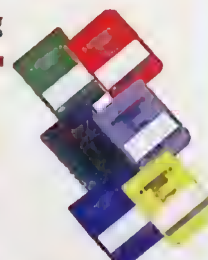
Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:



Minneskort 240 block
229:-

Handkontroll i valfri färg
99:-





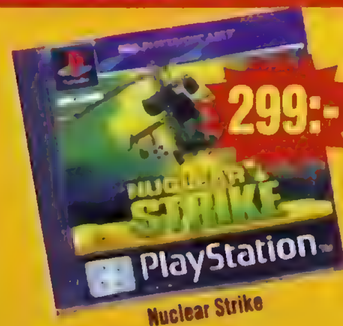
Minneskort i valfri färg
119:-



299:-
Crash Bandicoot



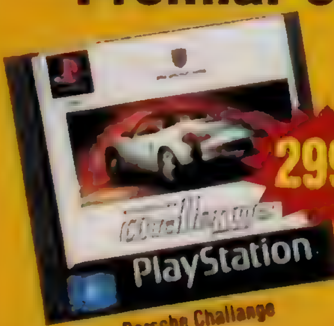
299:-
Jurassic Park: the Lost World



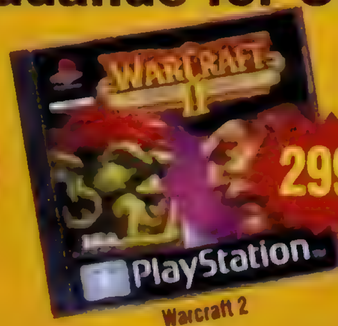
299:-
Nuclear Strike

SUPER-KLIPP

Premiär erbjudande för O.P.M-läsare!



299:-
Porsche Challange



299:-
Warcraft 2



299:-
Warhammer

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

nordic games

A PRISER PÅ PSX-SPEL



Rock'n Roll Racing 2 399



Risk 439



TOCA Touring Car 439



Auto Destruct 439



Allied General 499



Duke Nukem 439

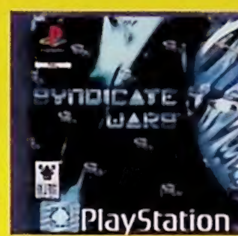
PAKET PRISER PÅ SPEL:

	Vårt pris:	Ord.butikpris
Castlevania + minneskort 240 block	699:-	cirka 1000:-
Fighting Force + minneskort 240 block	699:-	cirka 950:-
Final Fantasy 7 + FF7 T-Shirt	599:-	cirka 800:-
Final Fantasy 7 + minneskort 240 block	699:-	cirka 950:-
Final Fantasy 7 + officiell spelguide + T-Shirt	749:-	cirka 900:-
NHL 98 + minneskort + hockeykeps	499:-	cirka 750:-
NHL 98 + Multitap + 4 handkontroller	1199:-	cirka 2000:-
Tomb Raider 2 + spelguide	599:-	cirka 750:-
Tomb Raider 2 + minneskort 240 block	699:-	cirka 950:-
Valfritt spel + analog ratt med pedeler	1079:-	cirka 1350:-

ORDINARIE

Alla nedanstående spel i kursiv stil är när denna tidning trycks ej släppta. De bör dock finnas ute när du läser detta.

Ace Combat 2	389
Actua Golf 2	419
Actua Ice Hockey	419
Actua Soccer 2	409
Adidas Power Soccer 2	459
Air Race	399
Alien Resurrection	439
Allied General	499
Alundra	479
Ark of Time	439
Auto Destruct	439
Bloody Roar	469
Breath of Fire 3	479
Broken Sword 2	419
Castlevania	479
Ceasars Palace	449
Clock Tower	449
Colin McRae Rally	419
Colony Wars	479
Command & Conquer	329
Command & Conquer Red Alert	479
Cool Boarders 2	419
Crash Bandicoot 2	449
Critical Depth	429
CROC	439
Dark Omen	439
Deathtrap Dungeon	479
Devils Deception	449
Discworld 2	449
Duke Nukem 3D	439
Dynasty Warriors	479
Felony 11-79	449
FIFA 98	399
Fighting Force	439
Final Fantasy 7	479
Formula 1	369
Formula 1'97	499
Frogger	439
G-Police	399
Grand Theft Auto	399
Gex 2	399
Hercs Adventure	399
Hercules	459
International Superstar Soccer Pro	459
Jonah Lomu Rugby	449
Judge Dredd	419
K1 Arena Fighters	439
Last Report	419
Lethal Enforces	449
Lucky Luke	449
Madden'98	439
Marvel Super Heroes	459
Maximum Force	429
Monkey Hero	419
Monopoly	439
Mortal Kombat Mythology	449
Mortal Kombat Trilogy	399
Motor Mash	399
Museum Piece 5	419
Nagano Winter Olympics	479
Nascar'98	439
NBA In the Zone 98	499
NBA Live'98	399
Need for Speed 3	439
NHL'98	439
Nightmares Creatures	419
Ninja	479
Oddworld Abe's Odessey	449
Overboard	449
Pandemonium 2	389
Parappa The Rapper	349
Pax Corpus	439
PGA 98	439
Popolous 3	439
Premier Manager 98	399
Rampage World Tour	429
Real Bout Fatal Fury	419
Rebel Assault 2	449
Resident Evil:Director's Cut	419
Risk	439
Riven - Myst 2	479
Road Rash 3D	439
Rock'n'Roll Racing 2	399
Rosco McQueen	399
Shadow Master	479
Sim City 2000	399
Skull Monkey	439
Soulblade	399
Steel Reighn	419
Street Fighter 2 Collection	439
Street Fighter Ex Plus	459
Suikoden	499
Super Football Champ.	399
Tenka	369
Tennis Arena	369
Test Drive 4	439
The Note	459
Theme Hospital	439
Time Crisis + Pistol	699
Toca Touring Cars	439
Tomb Raider 2	439
Total Drivin	399
Twisted Metal 2 - World Tour	459
V-Rally	459
Vandal Hearts	459
WCW vs the World	399



Syndicate Wars 299



Die Hard 249



Moto Racer 299



Legacy of Kain 299

BLI MEDLEM I NORDISKA SPELKLUBBEN!

– Få 5% rabatt på alla nya spel plus massor av fler förmåner.
Ring 054-18 83 18 för information!

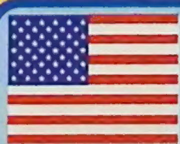
REA-SPEL 169-299:-/st

Actua Soccer Club Edition	249
Agent Armstrong	299
Area 51	299
Ball Blazer Championships	299
Broken Sword	299
Carnage Heart	299
Cheesy	299
Crow City of Angles	249
Excalibur	249
Explosive Racing	299
Formula Karts	299
Full Tilt Battle Pinball	249
Hardboild	169
Hyper Match Tennis	299
Independence Day	299
International Superstar Soccer DeLuxe.	299
Kart Duel	299
Legacy of Kain	299
Mechwarrior 2	249
Moto Racer	299
NHL Breakaway'98	299
NHL Powerplay	199
NHL'97	249
Perfect Weapon	199
Primal Rage	249
Rally Cross	299
Rapid Racer	299
Ray Tracer	299
Spot Goes to Hollywood	249
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	299
Syndicate Wars	299
Toshinden 3 Battle Arena	299
Total NBA 97	249
Wargods	169
Xevious 3D	299

PLATINA SPEL 249:-/st

Actua Soccer	249
Adidas Power Soccer	249
Air Combat	249
Alien Trilogy	249
Bust A Move 2	249
Destruction Derby 2	249
Die Hard Trilogy	249
Fade To Black	249
Rayman	249
Ridge Racer Rev.	249
Road Rash	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Thunderhawk 2	249
Track & Field	249
True Pinball	249
Wipe Out 2097	249
Worms	249

IMPORT





ORDNARIE

Alundra USA	599
Bushido Blade USA	499
Cart World Series USA	499
Front Mission 2 JAP	599
Ghost in the Shell USA	599
Gran Turismo JAP	849
Jet Moto 2 USA	599
Lagnacure JAP	869
NHL Face Off'98 USA	599
Ogre Battle USA	649
One USA	599
Resident Evil 2 USA	599
Riven - Myst 2 USA	599
Star Wars: Masters of Teras Kasi USA	599
Street Fighter 2 Collection USA	499
Wild Arms USA	599
VMX Racing USA	599

REA från 99:-/st

2Extreme USA	99
Ace Combat 2 USA	169
Allied General USA	269
Blast Chamber USA	99
Bogey Dead 6 USA	99
Buster Bros Collection USA	269
Clock Tower USA	329
Cool Boarders 2 USA	329
Daredevil Derby 3D USA	99
Discworld 2 USA	329
Final Fantasy 7 JAP	199
Final Fantasy 7 USA	399
Fox Hunt USA	169
Grand Tour Racing, USA	169
Mortal Kombat Mythology USA	329
Mortal Kombat Trilogy USA	199
Nascar Racing USA	199
Nascar'98 USA	269
NHL Breakaway'98 USA	199
NHL Powerplay'98 USA	199
Nightmares Creatures USA	329
Peak Performance USA	169
Poy Poy USA	329
Project Horned Owl USA	329
Rage Racer USA	329
Starwinder USA	99
Steel Harbringer USA	99
Steel Reighn USA	329
Street Fighter Ex Plus USA	299
Tecmo's Super Bowl USA	329
TNN Motorsports USA	99
Treasures of the Deep USA	329
Triple Play 97 USA	329
Triple Play 98 USA	329
Two Tenkaku JAP	99

RESIDENT EVIL 2 – 599:-

ÖNSKE-PAKET!

Perfekt för dig som inte vet vad du skall ge bort som present m.m.

LILLA SPEL-PAKETET

Ett helt nytt hemligt Playstationspel plus ett minneskort.
Ord.butikspris cirka 750:-

269:-

STORA SPEL-PAKTETET

Tre helt nya hemliga Playstationspel plus ett minneskort.
Ord.butikspris cirka 1750:-

499:-



NORDIC GAMES POSTORDER TEL

PLAYSTATION BASEN-HETER

Sveriges bästa paketpriser!!!

STANDARD-PAKET Spara 250:-
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 1900:-
Nordic-pris **1649:-**

NORDIC-PAKET Spara 750:-
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, minneskort i valfri färg, ett valfritt spel ur "paketspels"-rutan, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

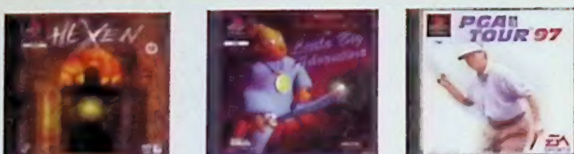
Ord.butikspris cirka 2650:-
Nordic-pris: **1899:-**

GIGANT-PAKET Spara 1300:-
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, två valfria spel ur "paketspels"-rutan, två stycken förlängningskablar till handkontrollerna, minneskort som är 16 gånger större än normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2699:-**

VALUE-PAKET Spara 310:-
Basenhet inkl.demo-CD, två original handkontroller, ett original minneskort, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 2210:-
Nordic-pris **1895:-**



PAKETSPEL

- Battlesport • Darklight Conflict • Hard Boiled • Hexen • PGA '96
- Speedster • Swagman • Wargods • Titan Wars • Overblood
- Little Big Adventure • NBA Live '97 • PGA Golf '97.

Vi reserverar oss för slutförsäljning av vissa titlar. Normalt butikspris på ovanstående titlar är 500:-.



RACING-PAKET Spara 1000:-
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, det utmärkta bilspelet Need for Speed 2 (två spelare samtidigt), en riktig analog ratt med pedaler, ett minneskort i valfri färg, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2999:-**

Endast hos Nordic Games:
HEMKÖRNING INOM 24 TIMMAR
- När du beställer ett basenhetspaket av oss levereras det med postens blåa företagspaket vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant. Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order.
Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

PRAKTISKA TILLBEHÖR!

Analog handkontroll
Analog och digital handkontroll med två styrspakar liknande N64. Rekommenderas varmt! Svensk version.
399:-

Handkontroll original
Exakt samma handkontroll som medföljer basenheten. Tillverkad av Sony. Endast grå färg.
Nordic-pris **269:-**
Vid köp av 2 eller fler 239:-

MAD CATZ RATT
Den bästa ratten på marknaden hittils. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas. Växelspak för att ge extra bra realism. En klassiker som alla fanatiker av bilspel bör ha hemma. Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional controller" ikon på spelboxarnas baksida (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)
649:-



ACTION REPLAY
Är spelet för svårt? Inga problem med Action Replay!, fuskadaptern som får dig att bli odödlig, ger dig alla vapen och förflyttar dig till levlar du inte trodde fanns!
399:-

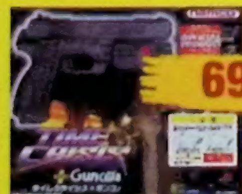


Action Replay	399
Antennkabel	249
Handkontroll Analog Original	399
Handkontroll Ascii Grip	299
Handkontroll Ascii Stick	499
Handkontroll Ascipad	199
Handkontroll Barracuda	399
Handkontroll olika färger	129
Handkontroll Hyper - Combat	169
Handkontroll Hyper - Fighter	169
Handkontroll Hyper - Gold	169
Handkontroll Hyper - Red	169
Handkontroll Hyper - Silver	169
Handkontroll Hyper - Xtreme	169
Handkontroll Negcon	499
Handkontroll Original	269
Handkontroll The Glove	999
Joystick - Bio Grip, Joytech Europe	249
Link Up Kabel	199
Minneskort 240 Block, Joytech	329
Minneskort 720 Block, Datel	649
Minneskort Original	249
Minneskort Standard, Joytech	169
Multi Tap, Sony original	499
Mus, Sony original	399
Pistol - Erazer Gun	499
Pistol - Konami Gun	249
Pistol - Real Arcade Light Gun	599
Ratt Mad Catz	649
Rengöringset - Mad Catz Cleaning Kit	199
RGB Kabel	198
Tom Fodral Liten	15
Tom Fodral Stor	15
X - Tender	99

THE GLOVE!

ÅRETS PRYL!
Nästa generations handkontroll är redan här! Sätt på dig "handsken" och bli ett med spelet. Fungerar mycket bra till "fighting" och bilspel.
999:-





699:-

TIME CRISIS + PISTOL
Antligen är det släppt! Spelet som man trodde skulle var omöjligt att göra till Playstation . Dessutom har de otroligt nog lyckats skapa mer en dubbelt så många banor som originalet! Medföljande pistolen Guncon behövs för att spela detta lysande skjutarspel. Man spelar hela tiden mot klockan, vilket ökar spänningen och spelglädjen. Du kan ducka och undvika fiendens skottsalvor. 1 spelare.

Standard-minneskort
Tillverkat av Joytech Europe. Hogsta kvalitet. Finns i sex olika färger.
169:-



169:-

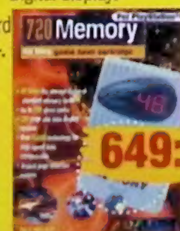
Handkontroll - Combatpad
Handkontroll i originalutförande. Påhittigt "färgad" i kamuflage grönt/svart/brunt. Rek.för alla starategi-fanatiker!
Nordic-pris 169:-

Minneskort 240 block.
Motsvarar 16 stycken standard minnen till ett värde av 3984:-. Knapp på kortet för att välja minnesida. Storsäljare!



329:-

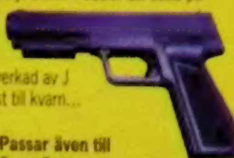
720 blocks minneskort
Motsvarar 48 st vanliga kort till ett värde av 11.952:- Digital display.



649:-

Handkontroll
Kopia på originalet. Med autofire, turbo och slowmotion.
129:-

REAL ARCADE LIGHT GUN
Pistolernas Rolls Royce. Passar alla pistolspel; även GunCon spel såsom Time Crisis och Gun Bullet m.m.. Mycket realistisk och stort utförande. Ger en rekyl "bakåt" för varje skott. Pedaler att sätta på golvet medföljer. Med dessa kan du omladda skott utan att avbryta. Denna pistol måste bara provas!
- Bättre än Namco's egen pistol. Tillverkad av Joytech Europe.Begränsat antal - först till kvarn...



599:-
Passar även till Sega Saturn

ERAZER GUN
Mycket tuff "pistol" i utförande likt k-pisten M5. Realistisk avfyrningsknapp som gör att det sprids en stor skottsalva på ett tryck. För den som vill ha det värsta. Passar alla pistolspel, även GunCon spel såsom Time Crisis m.m. Tillverkad av Fire Inter-national. Endast 300 exemplar är importerade till Sverige. Först till kvarn...



Passar även till Sega Saturn
499:-

169:-

Handkontroll - Xtremepad
Unik kontroll i originalutförande. Hela kontrollen är självlysnade när du släcker lampan. Mycket tuff att ha på kvällen. Måste provas!





WINTER OLYMPICS '98

FORMAT: SONY PLAYSTATION
STYLE: SPORT SIMULATOR
DEVELOPER: KONAMI
SPECIAL: OFFICIAL OLYMPIC GAME
PLAYERS: 4
HOTLINE: 0719-310 311 (5,- PR.SAMTAL)

ADRENALINE RUSH OF THE YEAR







NAGANO WINTER OLYMPICS '98

IT'S SNOWTIME!

UMWELT